02.2010 | 75
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI game

GAME & GIẢI TRÍ

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

NHỮNG GAME CHÀO SÂN 2010

ĐÓN TẾT CANH DẦN

Song Summoner: The Unsung Heroes

Giai điệu huyền ảo

Giá: 15.000 đ

Chương trình khuyến mãi Mừng Xuân Canh Dần 2010

Chương trình khuyến mãi chỉ có tại HALO từ ngày 26 tháng 01 đến ngày 27 tháng 2 năm 2010.

Nhân viên Halo không được tham dự chương trình khuyến mãi này.

Quý khách hàng mua máy game bất kì sẽ có cơ hội trúng thưởng với nhiều phần quà cực kỳ hấp dẫn:

+ Màn hình LCD Samsung 32 Inch Full HD
+ 2 Máy Nintendo DSi
+ 5 máy Ipod Suffle
+ 30 Kính 3D Cao Cấp
+ 300 Kính Xem Phim 3D

Kính Chúc Quý Khách Hàng Năm Mới

An Khang Thịnh Vượng

XBOX360 Elite Jasper

TẶNG

+ 3 Games
+ Mắt kính xem phim 3D trị giá 280.000 đ

HDD 120GB
HDMI Port

XBOX360 Arcade Jasper2 HDMI Port

TẶNG

+ 3 Games
+ Mắt kính xem phim 3D trị giá 280.000 đ

PLAYSTATION 2

TẶNG

+ 5 Games
+ Mắt kính xem phim 3D Cao Cấp trị giá 280.000 đ

HALO SHOP
www.haloshop.vn
82 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1
Tel: 3914 1494 - 3821 8361
Email: sales@haloshop.vn

PS3-SLIM
120GB
+ Đĩa Pro Evolution Soccer 10

TẶNG

+ 2 Đĩa Phim MN BlueRay
+ 3 Games Mini
+ Phiếu Download Beta Battle Field: Bad Company 2
+ Phiếu Unlock tham dự vòng đua đặc biệt Need For Speed Shift

PS3 250GB
Final Fantasy 13
Phiên bản đặc biệt nhất trong năm 2010

TẶNG

+ 2 Phim MN BlueRay
+ 3 Games Mini
+ Phiếu Download Beta Battle Field: Bad Company 2
+ Phiếu Unlock tham dự vòng đua đặc biệt Need For Speed Shift

PSP-GO
16GB
Xem danh sách chi tiết gần 200 games tại website: www.haloshop.vn

TẶNG

+ 2 Games bản quyền
+ 2 Phim HD cho PSP
+ Mắt kính xem phim 3D Cao Cấp trị giá 280.000 đ

NDSI LL
Màn hình rộng hơn... chơi đã hơn...
Tính năng đặc biệt có Camera 3M
Khi Mua cùng bộ thẻ R4i + 2GB

TẶNG

+ 40 Games
+ Phim 3D + Mắt kính xem phim

PSP 3000
Phiên Bản Mới Nhất

TẶNG

+ Game Original UMD - Fifa 2009
+ 2 Phim HD cho PSP
+ Mắt kính xem phim 3D Cao Cấp trị giá 280.000 đ

MH887U
USB 3G - HSDPA
Thiết bị USB 3G Kết nối internet mọi lúc mọi nơi

TẶNG

+ Download 7,2 Mbps
+ Upload 384 Kbps
+ Sim Viettel 3G sử dụng 300MB miễn phí

NDS LITE
Mua cùng bộ thẻ R4 + 2GB

TẶNG

+ 40 Games
+ Phim 3D + Mắt kính xem phim

NDSI
Tính năng đặc biệt có Camera 3M
Mua cùng bộ thẻ R4 + 2GB

TẶNG

+ 40 Games
+ Phim 3D + Mắt kính xem phim

IPOD
- Ipod Shuffle
- Ipod Nano
- Ipod Classic
- Ipod Touch

Hàng Chính Hãng - Bảo Hành 1 Năm

Đã có mặt tại HaLo

KÍNH XEM PHIM 3D
Các loại

TẶNG

+ Đĩa phim DVD tự chọn kèm theo
+ Đĩa phim MN BlueRay khi mua loại kính cao cấp

NINTENDO WII
Phiên Bản Tiếng Anh

TẶNG

+ 5 Games
+ Mắt kính xem phim 3D

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

Nguyễn Thu Hồng, *Phó Tổng biên tập*
hongnt@pcworld.com.vn

Trần Trung Hải, *Tổng thư ký tòa soạn*
haitt@pcworld.com.vn

Thế Giới game **GAME & GIẢI TRÍ**
Xuất bản hàng tháng

Tưởng Phi Quân
Thư ký tòa soạn
quantp@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy,
Nguyễn Duy Đông Quân, Hoàng Kim Hoàn,
Đặng Ngọc Anh Khoa, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Ngọc Hà

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Vũ Duy Khánh
testlab@pcworld.com.vn

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
Đặng Quốc Tuyên
tuyendq@pcworld.com.vn

KỸ THUẬT WEB
Nguyễn Thanh Phong
phongnt@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai,
P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THƯ BAN BIÊN TẬP

Mạnh mẽ Canh Dần

Bạn đọc Thế Giới Vi Tính – Thế Giới Game thân mến,

Có lẽ Tết là "tựa game đa hệ" mà cho dù bạn có là game thủ hay không đều yêu thích. Hạ đi, Thu qua, Đông tàn, Xuân tới... Những ngày Tết là lúc chúng ta trở về với truyền thống, quây quần với gia đình, buông lỏng thân tâm, suy ngẫm về lẽ sống...

Với những bước phát triển đáng kể trong năm Kỷ Sửu, ngành game đang hướng tới một năm Canh Dần mạnh mẽ, sục sôi nhiệt huyết. Các hãng phát hành trong nước đã nhắm thêm đích phát triển game, trước thềm năm mới đã có hàng loạt những tin vui. Thị trường game Việt Nam đang hợp lưu tích cực vào dòng chảy bất tận của thị trường châu Á và toàn cầu.

Tết là biểu trưng của sự hồi sinh và sự sống sung mãn; mùa của sự giao hoà giữa tự nhiên và con người. Bốn mùa luôn chuyển động và chúng ta cũng luôn chuyển động để thích nghi với mọi "gameplay". Game thủ hẳn sẽ rất thấu hiểu lẽ này vì mỗi tựa game bạn chơi đều hướng đến những mục tiêu cần phải hoàn thành dù phải đối mặt với vô vàn thử thách. Xuân và game còn nhắc nhở các game thủ luôn biết nắm bắt cơ hội và phấn đấu. Cuộc sống không chỉ có game mà còn có công việc, học tập, gia đình, xã hội v.v... Chẳng phải game thủ luôn muốn chiến thắng huy hoàng trong cuộc sống – chính là "game" lớn nhất mà mỗi người đang "chơi" hay sao?

Những phong lì xì mang theo lời chúc An Khang, Thịnh Vượng cho quí bạn đọc của Thế Giới Vi Tính – Thế Giới Game. Chúc hạnh phúc sẽ luôn mỉm cười với chúng ta trong game và đời sống thực.

Ban Biên Tập

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
THÁNG 02.2010 - SỐ 75

ĐÓN ÔNG BA MƯƠI

08 Sở tào Gêm
10 Thị trường trò chơi trực tuyến Việt Nam: Nhà phát hành nhắm đích phát triển game
12 Tuổi Dần nói về game online
14 Offline để ... online
16 e-Sports Việt Nam 2009: 1 năm nhìn lại
19 Gặp gỡ trọng tài Trí
20 Thêm "chiêu" mới
22 "Đế chế game" trong siêu thị
24 25 game hay nhất năm 2009
32 Công nghệ game năm 2010
30 Game hay ai nào biết
36 Những tựa game chào sân 2010
41 Tin trong nước
42 Tin thế giới

RỪNG NÀO CỌP NẤY

44 The Princess Frog – Cổ tích thời hiện đại
46 Worldshift – Thế giới rung chuyển
48 Borderlands: The Zombie Island of Dr. Ned – Phiêu lưu đến đảo Jakobs
50 Shattered Horizon - Chiến trường không trọng lực
52 King's Bounty – Armored Princess - Công Chúa Trấn Quốc
55 Blood Bowl - Bóng bầu dục: Trò chơi của quái vật
56 Ratchet & Clank: A Crack In Time - Vết Rạn Thời Gian
60 Assassin's Creed:bloodline - Tiếp Nối Huyền Thoại
62 Bleach The 3rd Phantom - Song Sinh Ra Sức
64 Song Summoner The Unsung Heroes: Encore – Giai điệu huyền ảo

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ máy tính và mạng
Phát hành ngày 15 hàng tháng

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Giải pháp và ứng dụng CNTT
Phát hành ngày 1 hàng tháng

Thế giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

e++ PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao
Phát hành ngày 5 hàng tháng
(Ấn phẩm mới)

Niên Giám CNTT-TT
Niên Giám CNTT-TT Việt Nam
Vietnam ICT Directory
Niên Giám CNTT-TT

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

HƯỚNG DẪN TẢI GAME CHO DẾ YÊU CỦA BẠN!

SOẠN GL<DẤU CÁCH><MÃ SỐ> GỬI 8708
VD: TẢI GAME AVATAR,
SOẠN GL AV GỬI 8708
*PHÍ MUA GAME 15.000 VNĐ/GAME

CÒN NHIỀU GAME HẤP DẪN NỮA!!!
HÃY TRUY CẬP TỪ ĐIỆN THOẠI
CỦA BẠN VÀO ĐỊA CHỈ:
HTTP://WAPSHOP.GAMELOFT.COM

© 2009 Gameloft. All Rights Reserved. Soul of Darkness, Real football, Bubble Bash, Hero of Sparta, Brain Challenge, Block Breaker Deluxe, Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in NitroStreet Racing 2, Asphalt 4: Elite Racing, GT Racing:Motor Academy and Pro Rally Racing mobile games are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Under license by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon. LLC.Marvel, Spider-Man and all related Marvel characters: TM & © 2009 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. Licensed byMarvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved. Terminator® StudioCanal S.A.; Salvation™T Asset Acquisition Company, LLC. © 2009 T Asset Acquisition Company - Assassin's Creed, Far Cry, H.A.W.X, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks Ubisoft Entertainment. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner used under license. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. JAMES CAMERON'S AVATAR is a trademark of Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. WB ™ & © and Frogwares ™ (s09) Sherlock Holmes: The Official Movie Game software.

68

CỌP NẰM RỒNG ẨN

66 C&C4: Tiberium Twilight - Trận chiến cuối cùng
68 God of War 3 - "Chiến thần" lộ diện
72 Red Dead Redemption - Câu chuyện cao bồi
75 Megaman 10

79

RÂU HÙM HÀM ÉN

79 Thiết bị game: "Lái lụa" cùng TwinWheel FXE
80 Những chú chuột ngộ nghĩnh
81 Đem HD đến mọi nhà
82 Bộ nguồn cho MTXT: Nhiều lựa chọn
83 Cảm hứng từ Final Fantasy
84 Bộ nhớ: Mạnh mẽ cho hệ thống 64-BIT
85 Thùng máy: Những lựa chọn tốt
86 Bộ nguồn cho máy để bàn: Công suất "đỉnh" cho cấu hình "khủng"

CAO HỔ CỐT

88 Gia đình giữ vai trò chính
90 Làm machinima mừng Xuân
92 Giải đố trong Dragon Age: Origins
94 Sandboxie : Chạy đồng thời nhiều tài khoản game online

80

VỌNG OAI HÙM

77 Devil May Cry trong tôi

VÀO HANG CỌP

96 Gieo quẻ đầu Xuân
98 Cuộc chiến console
100 Khi anh tài thay tên đổi họ
102 Giải trí với game trong siêu thị
104 Các nhân vật mới xuất sắc nhất trong làng game 10 năm qua
107 Game trong game: Cảm xúc khó phai
110 Những game engine thành công nhất 2009
112 Aion: Chinh phục đường bay
116 Chơi game Tây, nghĩ game ta

102

Mừng Xuân Canh Dần 2010
Nghênh Xuân đón Tết
Kết nối đam mê
MegaVNN • Internet Leased line VNN • iFoneVNN • VPN/MPLS • Telehosting • Webhosting
VDC
Tập Đoàn Bưu Chính Viễn Thông VIỆT NAM
CÔNG TY ĐIỆN TOÁN VÀ TRUYỀN SỐ LIỆU KHU VỰC PHÍA NAM
VNPT Cuộc sống đích thực

Sớ Táo Gêm

Muôn tâu Ngọc Hoàng
Thần là Táo Quân
Game giới Việt Nam
Đăng đàn báo cáo

Kỷ Sửu niên canh
Sắp thành quá khứ
Nhưng quá nhiều thứ
Lưu trữ hoài hoài

Kinh tế suy thoái
Toàn cầu hớt hải
Nhiều nước ra tay
Kích cầu các gói

Tưởng đâu game giới
Cũng sẽ thiệt thòi
Sẽ phải ngắc ngoải
Thần đây cũng oải…

Thị trường "on lai"
Phát triển miệt mài
Game cũng rất oai
Góp hơn một nửa

Việt Nam chiếm giữ
Quy mô thị trường
Lớn nhất khu vực
Đông Nam châu Á

Trò chơi trực tuyến
Mười hai triệu người
Doanh thu không tám
Hai trăm triệu đô
Quy mô đáng nể

Thể thao Trong nhà
Châu Á Đại hội
Lần III sôi nổi
Có e xì pót
Đội tuyển Việt Nam
Bảng vàng ghi dấu

Cuộc đấu càng hăng
Trên sàn phát triển
Trò chơi thuần Việt
Cũng tiến triển nhiều
Theo trời múa kiếm
Sờ tu đi ô
Luyện công cật lực
Tăng trưởng nhân lực
Quyết sẽ thành danh
Không chỉ phát hành
Trò chơi nhập khẩu

Giang hồ hành tẩu
Phải có bạn hẩu
Chia ngọt sẻ bùi
Hội quán đông vui

Cộng đồng gắn kết
Các nhà phát hành
Một lòng lo hết

Thần cũng rất kết
Chơi loại oép gêm
Đều đều thêm tên
Gêm của người Việt
Ủng hộ kịch liệt
Sản phẩm nước nhà

Thần cũng thấy ra
Là mạng xã hội
Vội chớp thời cơ
Đến với gêm mờ
Bằng nhiều trò nhỏ
Gêm thủ hớn hở
Mở tiệm kinh doanh
Hay đi trồng hành
Ở trong nông trại
Nhiều thầy không ngại
Đoán mệnh, bói bài
Hai zà! nhộn nhịp...

Kíp đến pi xi (PC)
Cũng nhiều li kỳ
Với bao con chíp
Đồ họa tiến tiếp
Đến cõi ba đê (3D)

Hình ảnh đê mê
Tứ bề như thiệt

Kịch liệt còn sôn
(console)
Ba phía tranh tồn
Quyết giành tâm hồn
Của mọi tay chơi
Bằng chiêu tương tác
Kìa chàng quy y (wii)
Tranh với sô ny
Mi cờ rô sóp
Bóp bóp sờ sờ
Quân cờ cảm ứng

Ngọc hoàng làm chứng
Thần báo cáo xong
Cũng rất cúi mong
Sang năm thong dong
Cõi trời xung phong
Đầu tư công nghệ
Các táo toàn thể
Báo cáo từ xa
Qua cầu trực tuyến.
Lòng dù quyến luyến
Thần cũng xin chuyển
Kịp chuyến khứ hồi
Về lại game giới
Để đón năm mới
Canh Dần phấn khởi.

Việt Nam quốc, Thế Giới Game, Kỷ Sửu niên, Thập nhị nguyệt, Nhị thập tam nhật cẩn sớ.

THỊ TRƯỜNG TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN VIỆT NAM

NHÀ PHÁT HÀNH NHẮM ĐÍCH PHÁT TRIỂN GAME

Đại diện 3 nhà phát hành trò chơi trực tuyến chính của Việt Nam đều nhìn nhận 2009 là năm tăng trưởng đồng thời hé lộ về các dự án phát triển game thuần Việt.

LÊ HỒNG MINH – TỔNG GIÁM ĐỐC VINAGAME

VinaGame trong suốt 2009 giữ vững số nhân sự khoảng 1.000 người cho tất cả các mảng hoạt động kinh doanh của mình (bao gồm game & web). Việc triển khai các hệ thống quản trị doanh nghiệp của Oracle, hệ thống trung tâm hỗ trợ khách hàng Avaya nhằm tăng hiệu quả công việc và giúp cho công ty vận hành tốt hơn. Điều này đúng với bất kỳ công ty nào, đặc biệt là các công ty lớn.

Ngành game vẫn tiếp tục tăng trưởng khá nhanh trong 2009 với tỷ lệ khoảng 50% theo ước tính của VinaGame. Trong số khoảng 50 game đang có mặt tại thị trường Việt Nam, gần 50% được đưa ra trong 2009 chứng tỏ mức độ thu hút của thị trường. Năm 2009 cũng đánh dấu sự ra mắt mạnh mẽ của thể loại webgame, giúp các công ty phát hành nhỏ gia nhập thị trường game. Một chuyển biến ngầm khác mà ít người để ý là game đã được xã hội dần dần chấp nhận như là một hình thức giải trí phổ biến, ít bị chỉ trích và phê phán như khoảng thời gian 2-3 năm trước.

Chúng tôi hiện đang có 2 studio phát triển game là GSS (phát triển Thuận Thiên Kiếm) và GSN (phát triển game mini). Trong 2010, chúng tôi tiếp tục tăng đầu tư cho 2 studio này, đồng thời mở thêm 2 studio phát triển game mới ở TP HCM. Định hướng của VinaGame là đầu tư phát triển game cho thị trường trong nước, từng bước thay thế sản phẩm nước ngoài và tiến tới xuất khẩu game. Mơ ước của VinaGame là chứng minh người Việt Nam không những biết chơi game giỏi mà còn có thể làm ra game không thua những nước khác trên thế giới. Tuy nhiên, đây sẽ là con đường dài hạn và chúng tôi đặt ra mục tiêu 5-10 năm cho những studio của mình. Hiện tại thì GSS đang tập trung cho phiên bản Open Beta của Thuận Thiên Kiếm và trong năm 2010 sẽ tập trung vào nâng cấp và thêm tính năng mới cho Thuận Thiên Kiếm. VinaGame sẽ công bố các dự án mới trong thời điểm thích hợp.

VinaGame chúc game thủ một năm mới mạnh khỏe và minh mẫn – hai yếu tố rất quan trọng cho cả việc giải trí game lẫn cuộc sống hàng ngày. Hy vọng trong số hàng triệu game thủ say mê game của Việt Nam hiện tại có những người chia sẻ khát vọng làm game của chúng tôi, và tham gia đội ngũ tiên phong làm game tại VinaGame.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdaivn@ yahoo.com
Tel : (04)3.726.1373

PSP GO: 5 triệu (New 2009) PS3 Slim 120GB: 6,5 triệu (Đổi game Blueray miễn phí)
PSP 3000 chơi được game trên thẻ nhớ: 4 triệu (Tặng kèm 400 game ISO) / PS2: 2,5 triệu Wii: 4 triệu
XB360 Arcade (Jasper): 5,5 triệu / XB360 Elite (Jasper): 7 triệu / NDS: 2,5 triệu (Tặng kèm 1000 Game)

Địa chỉ giao dịch tại Quận 5 - TP Hồ Chí Minh: (0978.785.587 gặp Trung)

HOÀNG TRỌNG HIẾU - PHÓ GIÁM ĐỐC VTC GAME

Năm 2009, thị trường game online Việt Nam để lại nhiều dấu ấn quan trọng: số lượng đầu game ra mắt nhiều hơn các năm, thể loại phong phú hơn (bao gồm webgame, MMORPG và casual game); thêm doanh nghiệp tham gia thị trường; bắt đầu có sự xuất hiện của game do doanh nghiệp trong nước phát triển; và nhà phát hành Việt Nam tham gia thị trường quốc tế (VTC Game phát hành game online tại Hàn Quốc, Campuchia và Lào)…

Với VTC Game nói riêng, 2009 được đánh giá là năm thành công. Việc VTC Game tạo sân chơi lành mạnh cho người chơi qua các giải đấu đẳng cấp quốc gia và tham gia các giải đấu cấp quốc tế và khu vực tạo nên sự gắn kết của cộng đồng người chơi. Trong 2009, ở thể loại webgame, VTC Game nổi bật ở tựa game Linh Vương, Vua Pháp Thuật; đồng thời đưa về thị trường 2 game hay là Atlantica Online và BoomSpeed… Về mặt kinh doanh, VTC Game tiếp tục duy trì đà tăng trưởng 300%/năm, tạo nền tảng để có thể nâng cao chất lượng dịch vụ trong tương lai.

VTC Game cũng quan tâm vấn đề phát triển game. Kế hoạch này đã được triển khai và chúng tôi hi vọng sớm ra mắt sản phẩm đầu tiên, rất có thể là trong năm nay. Tuy nhiên, game là ngành công nghiệp quá mới mẻ đối với Việt Nam, sự thiếu hụt cả về kinh nghiệm lẫn nhân lực là điểm yếu không dễ vượt qua trong một sớm một chiều. Vì vậy, VTC Game tập trung nguồn lực cho việc nghiên cứu – phát triển, thông qua mối liên hệ với các nhà phát triển game lớn trên thế giới để học hỏi kinh nghiệm, tiếp nhận công nghệ…

Sau hơn một tháng ra mắt tại Hàn Quốc, webgame Linh Vương đã có những thành công bước đầu, với 2 cụm máy chủ thu hút trên 100.000 tài khoản, xét về doanh số lẫn CCU thậm chí còn tốt hơn tại Việt Nam. Đối với một thị trường khó tính như Hàn Quốc, đây là sự khởi đầu khả quan.

VTC Game luôn quan tâm việc tạo sân chơi lành mạnh và bổ ích dành cho game thủ, tham gia tổ chức các giải e-Sports tầm cỡ quốc gia, như giải Vô địch thể thao điện tử Quốc gia năm 2009 (VEC 2009), tuyển chọn vận động viên thi đấu AIG 3rd. Bên cạnh đó là các giải đấu tuyển chọn game thủ tham gia các giải khu vực và quốc tế, nhằm tăng cường tính cọ xát, nâng cao trình độ game thủ Việt Nam. Kế hoạch năm 2010 của VTC Game tập trung vào vấn đề: Nâng tầm e-Sports Việt.

Game thủ Việt kỳ vọng nhiều ở các nhà phát hành nội địa, trong đó, theo đánh giá của VTC Game, vấn đề được mong chờ nhiều nhất là chất lượng dịch vụ được nâng cao, mở thêm nhiều sân chơi bổ ích và lành mạnh tạo sự gắn kết cộng đồng game thủ. Mong muốn lớn nhất của VTC Game là sự ủng hộ, chia sẻ của cộng đồng game thủ Việt, chung tay với nhà phát hành vì một môi trường game online lành mạnh.

LÊ PHƯƠNG ĐÔNG - GIÁM ĐỐC TRUNG TÂM ĐIỀU HÀNH GAME, FPT ONLINE

2009 là mốc quan trọng trong chiến lược phát hành game. Thị trường năm qua bùng nổ cả về số lượng game phát hành, số lượng khách hàng, doanh thu và cả chất lượng game. Năm 2009 đánh dấu mốc thành công của FPT Online khi các chỉ số kinh doanh và điều hành game đều tăng trưởng hơn 80% so với 2008. Chúng tôi muốn dựa vào những kinh nghiệm phát hành game và sự trau dồi kiến thức trong những năm qua, đúc kết và gửi gắm đến cộng đồng một sản phẩm game thuần Việt, do người Việt sản xuất với chất lượng tương đương các game nước ngoài đang phát hành tại thị trường Việt Nam và nội dung hấp dẫn hơn, phù hợp với người Việt hơn. Chúng tôi luôn quan tâm đến sở thích, thị hiếu và khả năng đáp ứng của khách hàng. Dù là game 2D hay 3D chúng tôi cũng đều định hướng đến khách hàng và thị trường cụ thể; với từng thể loại chúng tôi cũng triển khai theo những mô hình riêng để đưa sản phẩm đến đúng khách hàng với chất lượng dịch vụ ngày một hoàn thiện hơn.

Sự chuyên nghiệp và chất lượng dịch vụ, đó là những gì game thủ mong chờ từ nhà phát hành game. Chúng tôi muốn nghe từ các bạn game thủ nhiều hơn nữa. Những ý kiến của các bạn đã giúp chúng tôi nhận định được nhiều vấn đề, mở rộng kiến thức hơn. Năm mới xin kính chúc các bạn game thủ cùng gia đình một năm Canh Dần mạnh khỏe, hạnh phúc, thành công và luôn có được niềm vui khi tham gia những game online do FPT Online phát hành.

TUỔI DẦN nói về game online

Nguyễn Phương Trà

Công tác: Bộ phận hành chính, ngành phát hành game.

Năm sinh: 1986

Trong năm qua, làng game Việt Nam phải chịu những tác động từ những đợt suy thoái mạnh mẽ. Khủng hoảng kinh tế thế giới làm cho bức tranh phát triển ngành game trở nên "xám xịt". Tuy nhiên, các nhà phát hành cũng đua nhau cho ra mắt nhiều trò chơi mới với sự bùng nổ của webgame. Hy vọng trong năm 2010, nhiều trò chơi trực tuyến mới sẽ được mang về và chất lượng dịch vụ của các nhà phát hành cũng được cải thiện. Nhân dịp năm mới sắp đến, tôi xin chúc các bạn đã, đang và sẽ là game thủ an khang thịnh vượng, mọi sự như ý và tất nhiên là level ngày càng cao, khả năng PK ngày càng "đỉnh". Các nhà phát hành sẽ cho ra mắt nhiều trò chơi hay hơn nữa để game thủ có nhiều lựa chọn đúng sở thích và đúng lứa tuổi của mình.

Thông điệp: Cũng nhờ có các trò chơi trực tuyến, tôi còn có thể offline, gặp gỡ và kết bạn cùng nhiều người chơi game chung khác. Hy vọng những game thủ khác cũng sẽ làm quen và gặp gỡ được nhiều người chơi khác qua các trò chơi trực tuyến.

Lê Thiên Phương Nam

Công tác: Bộ phận vận hành game, ngành phát hành game.

Năm sinh: 1986.

Tôi đã đến với các trò chơi như bao bạn trẻ Việt Nam khác. Những trò chơi như Counter Strike, Dota, Star Craft, Red Alert ... là các game đầu tiên mà tôi tham gia trên thể loại PC. Trong khoảng 5 năm trở lại đây, ngành công nghiệp game đã phát triển mạnh mẽ, đặc biệt là lĩnh vực trực tuyến. Không nằm ngoài xu thế đó và có yêu thích tham gia vào trò chơi tôi cũng tham gia nhiều tựa game như Gunbound, Cửu Long Tranh Bá, Crossfire và Boom Speed. Đối với các nhà phát hành và game thủ, mối lo ngại lớn nhất chính là nạn hack, cheat đang diễn ra ngày càng phổ biến và phức tạp. Luật bảo hộ tài sản ảo cho người chơi vẫn chưa được công nhận trong khi các nhà phát hành game vẫn chưa có chế độ hỗ trợ người chơi tốt nhất, cũng như ý thức của game thủ đối với các trò chơi trực tuyến còn khá thấp.

Thông điệp: Tôi luôn mong muốn các bạn game thủ hãy cùng tham gia, cùng thể hiện mình trong các trò chơi, nhưng hãy nghĩ và hành động nhiều hơn đến những mục tiêu trong cuộc sống thực.

Bạn Lôi Bửu Bửu

Công tác: Bộ phận hỗ trợ khách hàng, ngành phát hành game.

Năm sinh: 1986.

Trong những ngày đầu làm công việc hỗ trợ khách hàng, tôi đã gặp không ít bỡ ngỡ vì phải tiếp xúc và hỗ trợ nhiều game thủ đến như vậy. Không am hiểu nhiều về các trò chơi, đặc biệt là trò chơi trực tuyến nhưng lại làm ở bộ phận hỗ trợ khách hàng nên tôi buộc phải tìm hiểu, bắt đầu tham gia trở thành game thủ. Tôi thấy game hiện nay có vai trò là một phương tiện giải trí lành mạnh và hiệu quả đối với các bạn trẻ. Tuy nhiên, các trò chơi hiện nay đều được nhập từ ngoại quốc nên chưa mang bản sắc văn hóa và lịch sử của nước ta. Cũng có nhiều dự án game Việt đã khởi động nhưng tôi mong rằng trong thời gian tới chúng ta không chỉ làm game để phục vụ mình mà còn giới thiệu cho các nước khác một nền văn hóa lâu đời qua các trò chơi.

Thông điệp: Dù có nhiều trường hợp tiêu cực xuất hiện từ phía game thủ nhưng tôi mong rằng các bạn tham gia giải trí hết mình trong game và sống hết mình cho xã hội.

KINGMAX®
Yours forever

KINGMAX CYBERGAME CHAMPIONSHIP

"KINGMAX tự hào là bộ nhớ bán chạy nhất 6 năm liền tại Việt Nam"

ĐẠI CHIẾN

8 PHÒNG GAME DOTA HÀNG ĐẦU TP.HCM

Diễn ra vào ngày
30-31/01/2010

XEM THÔNG TIN CHI TIẾT TẠI WEBSITE:
HTTP://VNB.GARENA.COM/KCC

TỔNG GIÁ TRỊ GIẢI THƯỞNG HƠN

$1000

HERCULES

DDR3 2200

- Extreme Performance DDRIII 2200 MHz
- Most Intelligent Intel XMP Support

- 240-pin DDR3 un-buffered DIMM
- Capacity : 2GB
- 4GB (2GBx2) Dual Channel Kit

KINGMAX® Yours forever

Garena connecting world gamers

KINGMAX Group
www.kingmax.com

OFFLINE

Ở đâu có game thủ, ở đó có offline, không cứ gì lễ tết.

"Offline"hay "đi off" là những từ đã trở nên quá đỗi thân quen đối với các cộng đồng trực tuyến nói chung và giới game trực tuyến nói riêng. Kể từ khi các diễn đàn trực tuyến, nổi tiếng nhất là diễn đàn Trí tuệ Việt Nam do FPT vận hành (từ 1997-2000), chuyện giao lưu offline đã trở thành "chuyện thường ngày ở huyện". Sang thời kỳ game trực tuyến nở rộ, nhu cầu offline lại nổi bật nhất trong các cộng đồng Võ Lâm Truyền Kỳ, MU Việt Nam, Con Đường Tơ Lụa, Audition v.v.

Hàng năm có trên dưới cả trăm sự kiện offline liên quan tới những sản phẩm game online được các nhà phát hành (NPH) tại Việt Nam tổ chức dành cho cộng đồng game thủ. Đó là chưa kể tới vô vàn các buổi "offline" tự phát mà chúng ta không thể thống kê hết được diễn ra hàng giờ, hàng ngày do game thủ tự tổ chức. Nhìn vào những con số như vậy chúng ta có thể dễ dàng nhận thấy offline đã trở thành nhu cầu, thói quen và cả cơ hội của cả game thủ lẫn NPH game bởi vai trò kết nối, tập hợp cộng đồng hiệu quả.

Nhu cầu thành thói quen

Chúng ta có thể dễ dàng bắt gặp những nhóm "offline" vài ba game thủ nhỏ lẻ tới vài chục người của cộng đồng VLTK, Chinh Đồ hay Thiên Long Bát Bộ… tại những quán cà phê vào những ngày cuối tuần. Nơi offline thường xuyên nhất của các nhóm game thủ chính là các quán cà phê nằm gần các tiệm game. Ở TP.HCM có khu Bắc Hải, ở Hà Nội có khu Hồ Đắc Di...

Điều này không chỉ diễn ra tại những thành phố lớn như Hà Nội, TP.HCM mà diễn ra rộng khắp trên cả nước, ở đâu có game thủ thì ở đó có offline. Dễ dàng có thể nhận ra họ bởi câu chuyện bàn luận chỉ xoay quanh chủ đề game, game và chỉ game mà thôi. Chỉ riêng như vấn đề quan trọng như *Thông tin event, cách thức ép vật phẩm, chiến thuật thi đấu, chiêu thức giành bãi luyện, đua TOP, PK,v.v…* đã đủ để những game thủ có thể "ngồi đồng cafe" hàng tiếng đồng hồ trò chuyện không dứt. "Đi cà phê offline là một cách thư giãn, giúp chúng ta nạp năng lượng, trò chuyện với bạn bè mà không phải ngồi trên máy", một game thủ cho biết. Một bang chủ khác cho rằng: "Có nhiều điều, nhiều chuyện trong bang hội mà trong game mình không thể nói hết với các thành viên khác. Chỉ có ra cà phê thì mới tâm sự được". Thực tế cho thấy, lãnh đạo các bang hội trong game cũng có mặt trong các buổi offline chính của bang hội đó.

Nhiều bạn trẻ chơi game đi offline để gặp mặt những bang chủ họ ngưỡng mộ hay để thấy mặt các game thủ nữ. Offline là dịp cho những kẻ "không đội trời chung" trong game bắt tay nhận mặt và giao lưu, trò chuyện, từ đó đem lại những cơ sở kết nối vững chắc hơn hay, đơn giản chỉ để thỏa trí tò mò về nhau sau những ngày đêm "sát cánh" trong game.

"Offline là điều kiện để tôi có thêm những người bạn, có thêm thông tin, có thêm nhiều điều chia sẻ về game và cuộc sống với bạn bè. Cũng giống như các hoạt động giao lưu khác trong xã hội hiện nay, offline là một sân chơi riêng của cộng đồng game thủ mà ở đó chúng ta chính là một thành phần quan trọng tạo ra cộng đồng lớn này", anh Nguyễn Thế Vỹ, một game thủ tại thành phố Nha Trang đã chia sẻ. "Nhiều khi chúng ta phải offline để online. Chẳng hạn, tuy nhà bạn có máy tính và Inetrnet nhưng bạn vẫn cần đến 1 một tiệm game để đấu chung với các đồng đội trong một trận công thành chiến hay giải đấu trực tuyến nào đó. Và bạn cần gặp những người bạn đó, làm quen với họ qua những buổi cà phê trước khi có thể cùng nhau ngồi chung một tiệm net và sát vai chiến đấu", một game thủ nọ cho biết. Offline chính là nơi "lên dây cót tinh thần" các trận chiến quan trọng của các bang hội, tổng kết hoạt động, tổ chức sinh nhật, gửi thiệp đám cưới...

Thành viên của các buổi offline là học sinh, sinh viên, nhân viên văn phòng, bảo vệ, cho tới các giám đốc doanh nghiệp và

để... ONLINE

cả các vị sư. Khi "đi off" tất cả dường như không có sự khác biệt quá lớn, bởi họ đều là người thích game, muốn được học hỏi từ những người bạn trong cộng đồng của mình, cho dù có sự chênh lệch rõ ràng về tuổi tác lẫn trình độ học vấn, địa vị xã hội.

Game thủ Việt luôn có thói quen sinh hoạt giải trí theo cộng đồng. Bạn sẽ chẳng là ai nếu không có những người bạn trợ giúp, chia sẻ trên con đường "hành hiệp" của mình. Vì vậy offline từ thói quen đã trở thành một nhu cầu tất yếu của cộng đồng game thủ bởi họ luôn muốn có một tập thể mạnh, từ đó chinh phục những thử thách, khó khăn trong game lẫn cuộc sống ngoài đời thực.Từ những con người xa lạ chưa hề quen biết nhau, offline và game đã là cơ hội để mọi người gần gũi với nhau hơn, trở thành những người bạn thân thiết trong cuộc sống. Những buổi offline do game thủ tổ chức luôn là hình thức giao lưu song hành cùng những bàn tiệc lớn, sự kiện hoành tráng do chính những NPH tổ chức hàng năm.

Cơ hội cho nhà phát hành

Thường thì offline là cơ hội để NPH gần gũi hơn với cộng đồng của mình qua những sự kiện như *sinh nhật game, giới thiệu đại sứ game, triển lãm và công bố game sắp phát hành, ra mắt phiên bản mới...* Offline dạng này cũng là hình thức NPH sử dụng tối đa các biện pháp marketing hay PR để phát triển sản phẩm, mở rộng thị trường, khách hàng của mình. Những buổi offline thế này thường là những sự kiện lớn, hoành tráng thu hút hàng trăm tới hàng nghìn game thủ tới tham dự. Những sự kiện lớn hàng năm như triển lãm ISGAF, sinh nhật, các dịp lễ hội của các game, các cuộc thi người đẹp với các game... luôn được game thủ cả nước chờ đón.

Tại những sự kiện này, không những hàng nghìn game thủ có thể giao lưu, gặp gỡ mà đây chính là thời điểm NPH tung ra những công bố mới về game, chương trình khuyến mại tặng quà ồ ạt nhằm kéo sự quan tâm của cộng đồng game thủ hướng tới sản phẩm của mình, trước sự cạnh tranh "khốc liệt" từ những NPH lớn khác cũng đang có hoạt động tương tự. Offline càng nhiều ý tưởng lạ, quà tặng giá trị, thông tin bổ ích sẽ càng thu hút đông game thủ tới tham gia. Đây cũng cơ hội để nhà phát hành có thể dễ dàng khẳng định thanh thế, vị trí dẫn đầu, sức mạnh tiềm lực tài chính của mình trước các đối thủ cạnh tranh khác.

Offline đem lại cho các NPH không chỉ một ngày gặp gỡ đơn thuần mà còn là sự quảng bá và kích cầu trực tiếp, đánh vào thị hiếu, tâm lý nghe nhìn của công chúng, nhất là giới trẻ hiện đại, đối tượng chính của thị trường giải trí trực tuyến nói riêng và cộng đồng mạng nói chung. Một buổi offline thành công là bản lề quan trọng để cho hoạt động truyền thông, PR hoạt động hết công suất, xuất hiện với tần suất cao, dày đặc hình ảnh, thông tin trên các phương tiện truyền thông đại chúng trước, trong và sau sự kiện.

Offline cũng ảnh hưởng đến cách thức tiếp thị của các NPH. "Nếu tại các thành phố thường xuyên diễn ra những sự kiện offline thì tại các tỉnh thành lại rất hiếm khi được tổ chức do nhiều lý do khách quan. Vì vậy, chúng tôi đã quyết định đi ngược quá trình phát hành game, đó chính là từ nông thôn lên thành thị", một giám đốc sản phẩm game trực tuyến cho biết.

Theo ước tính của công ty VinaGame, doanh thu thị trường nội dung số bao gồm quảng cáo trực tuyến, dịch vụ giá trị gia tăng trên mạng di động và game online ước tính khoảng 2.500 tỷ đồng vào năm 2009. Trong đó, game online chiếm 50%. Sự phát triển của thị trường giải trí game chắc chắn sẽ kéo theo sự lớn mạnh của cộng đồng game thủ và trong đó có cả sự phát triển của hình thức offline tự phát hay được tổ chức bài bản và hoành tráng. Có thể tin tưởng rằng offline chính là con đường xây dựng cộng đồng game nhanh, hiệu quả và bền vững nhất hiện nay. "Offline" luôn đã, đang và sẽ gắn liền với game thủ, góp phần xây dựng các cộng đồng giải trí lành mạnh và bổ ích.

KHÁNH VĂN

e-Sports Việt Nam 2009

1 năm nhìn lại

Trong 2009, e-Sports đang từng bước đi lên và có những thay đổi rõ rệt. Đây cũng là một năm thành công khi các chàng trai đất Việt lần đầu tiên ghi tên mình lên bản đồ e-Sports trong khu vực nhờ những thành thích đáng nể của mình. Hãy cùng TGG điểm lại những nét nổi bật nhất của e-Sports Việt Nam trong năm qua.

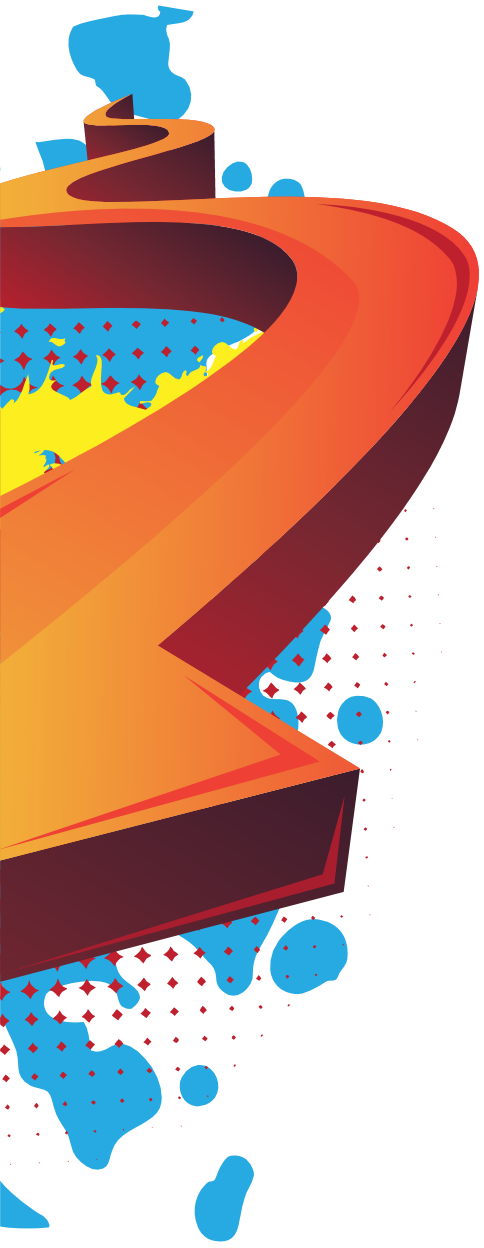
Các sự kiện lớn

KODE5 S.E.A

Quí I của năm 2009, các giải đấu lớn đều "im hơi lặng tiếng". Một không khí trầm lắng bao trùm cộng đồng e-Sports Việt Nam. Nếu năm 2008 đánh dấu sự ra mắt của hàng loạt các sự kiện dành cho game thủ e-Sports thì đầu năm 2009, mọi chuyện lại quay ngược 180 độ. Tuy nhiên, con tim của những tín đồ e-Sports một lần nữa như lại có dịp được "nhảy" lên vì vui sướng khi cái tin giải đấu e-Sports tầm cỡ quốc tế - KODE5 S.E.A sẽ được tổ chức tại Hà Nội.

Tháng 4/2009, mọi niềm mong chờ cuối cùng đã đến. Với sự góp mặt của các game thủ có trình độ cao đến từ các nước trong khu vực, lần đầu tiên, game thủ Việt Nam đã có cơ hội được thử sức mình với các team Counter Strike (CS) nước ngoài một cách chính thức. Trải qua các trận đấu kịch tính và căng thẳng, mặc dù vẫn còn một khoảng cách khá lớn giữa trình độ của game thủ CS Việt Nam và game thủ nước bạn nhưng theo đánh giá của các team CS quốc tế tham dự giải đấu thì trình độ CS Việt Nam đã có một sự tiến bộ đáng kể chỉ trong vòng 2 năm ngắn ngủi. So với cuộc chạm trán cuối cùng giữa họ và team CS 1st.VN tại Malaysia 2 năm về trước khi họ đánh bại các chàng trai Việt Nam một cách khá dễ dàng thì tại KODE5, mọi chuyện đã khó khăn hơn rất nhiều.

Chiến thắng chung cuộc thuộc về team CS wNv.gm với phần thưởng là một tấm vé tham dự vòng chung kết KODE5 được tổ chức tại Moscow (Nga) trị giá 4000 USD (trên 70 triệu đồng). KODE5 S.E.A khép lại thành công, để



lại nhiều ấn tượng tốt đẹp với bạn bè quốc tế về hình ảnh một Việt Nam thân thiện và hiếu khách.

Sean Lau - thành viên đội CS TitaNs eSports đến từ Singapore tỏ ra rất hào hứng: "Tôi thực sự bất ngờ về cộng đồng CS Việt Nam. Các bạn có một cộng đồng lớn, đông đảo người chơi và trình độ thì tiến bộ rất nhiều so với lần cuối cùng chúng ta đụng độ. Công tác tổ chức giải đấu cũng được chuẩn bị rất chu đáo và chuyên nghiệp. Nhìn chung, tôi hài lòng về chuyến đi tới Việt Nam lần này và nhiều khả năng sẽ quay lại trong tương lai. Tôi yêu đất nước của các bạn".

World Cyber Games châu Á

Để miêu tả về giải đấu WCG châu Á 2009 được tổ chức tại Singapore hồi tháng 7 trong mắt game thủ Việt Nam thì đơn giản chỉ là một từ: Tuyệt vời! Với chiến thắng cực kỳ ấn tượng tại hai bộ môn là DotA và Fifa của team StarsBoba và game thủ Tô Trung Hiếu. Đoàn Việt Nam vươn lên vị trí nhất toàn đoàn, làm sửng sốt cả châu Á. Đây có thể coi là một thành công ngoài sức tưởng tượng khi chúng ta đã ghi tên mình lên bản đồ eSports khu vực như một quốc gia phát triển về DotA và Fifa.

"Chiến thắng này là kì tích của đoàn thể thao điện tử Việt Nam, một thành tích mà rất nhiều báo giới châu Á ngày hôm sau đã phải thốt lên: "Việt Nam gây "sốc" tại WCG châu Á!". Đây được xem là chiến thắng lớn nhất và điểm nhấn quan trọng nhất của eSports Việt Nam trong năm nay" - Anh Lê Minh Trí - quản lý team 3H (clan Fifa của game thủ Tô Trung Hiếu) chia sẻ cảm xúc với TGG từ Singapore.

VEC 2009

Nhằm chọn ra những gương mặt xuất sắc nhất cho đội tuyển eSports nước nhà chuẩn bị cho Đại Hội Thể thao Trong nhà châu Á lần thứ 3, giải tuyển chọn VEC 2009 được tổ chức tại cả hai địa điểm là Hà Nội và thành phố Hồ Chí Minh với 5 nội dung thi đấu chính là SC, CS, DotA, Fifa, NFS. Trải qua nhiều cuộc chiến căng thẳng, những cá nhân xuất sắc dần được lộ diện và cùng tề tựu tại Hà Nội để tham dự vòng chung kết toàn quốc. Thật đáng tiếc khi một quốc gia chỉ được tham dự tối đa 4 bộ môn nên SC đã đành phải ngậm ngùi nói lời chia tay. Kết thúc VEC 2009, đội tuyển e-Sports Việt Nam được thành lập.

WCG Việt Nam 2009

Thông thường, hằng năm, vào khoảng giữa tháng 7, game thủ nước nhà sẽ có cơ hội được tranh tài tại sân chơi lớn nhất, hoành tráng nhất – giải đấu WCG. Tuy nhiên, trong năm 2009, với một số lí do liên quan tới tài chính, giải đấu đã phải lùi đến tận cuối tháng 9 mới có thể diễn ra. Song, điều này không hề làm giảm đi nhiệt huyết của các "tay chuột".

Tại WCG Việt Nam 2009, khán giả đã được đi từ hết bất ngờ này đến bất ngờ khác. Đáng kể nhất phải nói tới cuộc soán ngôi tại bộ môn CS khi lần đầu tiên trong 7 năm "thống trị" của mình, team 1st.VN đã thất thủ trong trận chung kết trước Legends, một thế lực đến từ Hà Nội. Sau đó, game thủ Vương Kim Sơn cũng xuất sắc hạ gục nhà vô địch châu Á Tô Trung Hiếu để giành chiếc vé duy nhất tham dự vòng chung kết thế giới được tổ chức tại Thành Đô tháng 11.

Bên cạnh đó, sự xuất sắc của game thủ Lê Thanh Hà đã giúp anh giành được chiếc cúp vô địch StarCraft lần thứ 3 liên tiếp trong sự nghiệp của mình. Tại bộ môn DotA, team StarsBoba tỏ ra quá vượt trội so với các đối thủ của mình và cả team giành được ngôi vị quán quân không mấy khó khăn.

Giải đấu cũng đánh dấu sự góp mặt của các nội dung mới như Age of Empire, DDay Judgement, TAAN Online, Sushido góp phần làm sôi động thêm bầu không khí của WCG.

Asian Indoor Games (Đại Hội Thể thao Trong nhà Châu Á) lần III

Có thể nói đây là một bước tiến đáng kể cho cộng đồng game thủ trong nước khi e-Sports được công nhận và đưa vào danh sách các bộ môn thi đấu chính thức tại AIG 3rd. Với tư cách là một loại hình thể thao giải trí mới, eSports không thực sự nhận được quan tâm của các cấp như các bộ môn thể thao truyền thống khác. Tuy nhiên, thông qua những buổi luyện tập nghiêm túc với cường

độ cao được ban huấn luyện vốn dày dạn kinh nghiệm trên chiến trường e-Sports, các vận động viên của chúng ta vẫn nhập cuộc rất tự tin.

Ngay trong ngày thi đấu đầu tiên, chiến thắng tuyệt vời của đội tuyển DotA Việt Nam trước tuyển DotA Mông Cổ như làm nổ tung nhà thi đấu Bách Khoa trong niềm vui sướng của fan hâm mộ và ban huấn luyện. Bước sang ngày thứ hai, game thủ Nguyễn Lê Văn xuất sắc giành huy chương bạc nội dung Need For Speed. Nếu biết được đối thủ người Trung Quốc mà Văn phải đối mặt trong trận chung kết hiện đang là game thủ nắm giữ ngôi vị số 1 thời điểm đó mà thành tích giữa hai người chỉ hơn kém nhau 1 đến 1,5 giây thì bạn sẽ hiểu được chiến thắng kia quan trọng và đáng quý biết bao. Ngày thi đấu thứ 3 cũng là một ngày đáng nhớ đối với khán giả Việt Nam khi game thủ Tô Trung Hiếu bổ sung vào thành tích của đoàn Việt Nam chiếc huy chương đồng. Nếu Hiếu đã phải dừng chân tại bán kết trước "người khổng lồ Iran" một cách đáng tiếc thì trong trận ba - tư, anh đã không làm thất vọng các fan hâm mộ và thi đấu tốt. Và chiếc huy chương đồng của team 1st. VN tại nội dung CS trong ngày thi đấu cuối cùng đã kết thúc AIG 3rd thành công đối với khán giả Việt Nam.

So sánh với mục tiêu 15 huy chương vàng toàn đại hội cho tất cả các bộ môn thì đoàn thể thao eSports có lẽ đã thi đấu vượt sự mong đợi của các cấp lãnh đạo khi hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ của mình. "Mỗi ngày một huy chương", câu đùa cửa miệng của khán giả đã trở thành sự thực.

Khi được hỏi về AIGIII, huấn luyện viên phó đội tuyển Việt Nam - ông Nguyễn Quốc Bảo cho biết: "Với 1 HCV, 1 HCB và 2 HCĐ, tôi cảm thấy khá hài lòng về thành tích của đoàn Việt Nam tại AIGIII. Tuy nhiên, vẫn là một chút tiếc nuối tại bộ môn Fifa khi thực lực của Tô Trung Hiếu chỉ thua vận động viên đến từ Iran. Song, do phải đụng trận game thủ này tại vòng bán kết nên Hiếu chỉ giành được huy chương đồng. Chúng ta hoàn toàn có thể nâng thành tích lên thành 2 HCB nếu có những tính toán hợp lý hơn."

Các giải đấu phong trào

Phải nói rằng các giải đấu phong trào đã đóng góp một phần không nhỏ trong quá trình thúc đẩy sự phát triển của cộng đồng e-Sports nước nhà. Ở đây, chúng ta có thể kể đến những cái tên quen thuộc mà mỗi lần nói tới, nó lại gợi nhắc chúng ta đến niềm tự hào của mỗi một cộng đồng khi sở hữu thương hiệu giải đấu riêng của mình như VPT hay AGT dành cho bộ môn DotA, SCVN Tour của các game thủ SC, Cyzone Tournament cho các game thủ CS và Fifa Capital Cup cho fans hâm mộ của trái bóng tròn. Mặc dù phần thưởng không thực sự lớn nhưng dựa trên tinh thần khuyến khích tập luyện và giữ lửa cộng đồng, đây chính là những cầu nối vô cùng quan trọng, đặt những viên gạch đầu tiên cho cộng đồng eSports Việt Nam vốn còn non trẻ.

Sự vào cuộc của các kênh truyền hình

Giấc mơ về một chương trình truyền hình chuyên biệt dành cho e-Sports đã trở thành sự thật trong năm 2009 khi lần lượt là sự tham gia của các đơn vị lớn như truyền hình kỹ thuật số VTC và Tập đoàn VHQ. Hai chương trình là OnTV và ESPORTS:TV ra đời với mục đích tập trung khai thác các mảng nội dung khác nhau về thể thao điện tử, nhằm đem đến cho khán giả một cái nhìn rõ nét nhất về loại hình giải trí đầy mới mẻ này. Đây cũng có thể coi là một bước tiến quan trọng để phổ biến khái niệm e-Sports rộng rãi hơn tới xã hội. Mặc dù nội dung chưa thật sự phong phú nhưng "vạn sự khởi đầu nan", chắc chắn trong tương lai, đây sẽ là một món ăn tinh thần không thể thiếu đối với game thủ nước nhà.

"Bàn đạp" cho năm 2010

Chưa bao giờ, cái khái niệm "thể thao điện tử" (e-Sports) lại trở nên thân quen đến thế đối với các game thủ Việt Nam. 2009 quả là một năm đầy biến động của làng game Việt nói chung và làng e-Sports nói riêng. Chúng ta đã làm được rất nhiều trong năm qua, đã khiến rất nhiều người thay đổi cách nhìn về thể thao điện tử tại Việt Nam. Để có được những kết quả và thành công như ngày hôm nay, khi nhìn lại, chúng ta sẽ phải cảm ơn rất nhiều những gương mặt đã góp phần đưa thể thao điện tử Việt Nam lên một tầm cao mới, có thể sánh ngang với các cường quốc khác. Chúng ta có thể tự hào về những gì đã cống hiến cho nền eSports Việt Nam, tự hào khi được mang trên mình danh dự của quốc gia đi thi đấu quốc tế, và khiến mọi người trên toàn thế giới biết rằng Việt Nam là đất nước có nền thể thao điện tử phát triển không thua kém bất kì ai. Hy vọng rằng, bước qua 2010, eSports Việt Nam sẽ còn gặt hái được nhiều thành công hơn nữa mà trong đó, tất cả đều bắt nguồn từ những cô gái, chàng traiđam mê trò chơi điện tử với giấc mơ chinh phục thế giới.

HỒNG PHƯỢNG

GẶP GỠ trọng tài Trí

Trong đội ngũ trọng tài quốc tế tại vòng chung kết thế giới WCG Grand Final 2009 được tổ chức tại Thành Đô (Trung Quốc), có một người Việt Nam. TGVT-TGG đã trò chuyện với Lê Minh Trí – trọng tài người Việt Nam đầu tiên trong các kỳ WCG.

Anh Trí có bí quyết gì khiến Ban tổ chức (BTC) WCG chú ý tới mình thay vì các ứng viên khác?

Tham dự đội ngũ trọng tài tại WCG Grand Finals 2009 vừa qua là một trong những vinh dự lớn nhất của cá nhân tôi. Còn việc may mắn được BTC lựa chọn vào danh sách trọng tài của giải có lẽ một phần nhờ kinh nghiệm tham gia những giải đấu e-Sports tại Việt Nam trong những năm qua.

Có cơ hội tham gia cả 3 kỳ WCG trong năm 2009 là WCG Việt Nam, WCG châu Á (được tổ chức tại Singapore) và WCG thế giới (được tổ chức tại Trung Quốc), anh có nhận xét gì về cách tổ chức của các nước bạn?

Việc so sánh giữa WCG Việt Nam và WCG châu Á hay WCG thế giới sẽ rất khập khiễng vì quy mô tổ chức khác nhau quá xa. Tuy nhiên, cảm nhận của tôi thì sự khác biệt nằm ở chỗ kinh phí của họ lớn hơn rất nhiều so với kinh phí của WCG VN, cùng với sự chuyên nghiệp hóa ở từng khâu tổ chức cũng tốt hơn so với Việt Nam đã làm nên một ngày hội lớn cho các game thủ. Ngoài ra, quy trình thì không khác nhau lắm.

Anh đánh giá sao về thành tích thi đấu của đoàn thể thao điện tử Việt Nam trong năm nay khi đã xuất sắc giành vị trí nhất toàn đoàn tại WCG châu Á với chức vô địch DotA của team StarsBoba và vô địch Fifa của game thủ Tô Trung Hiếu?

Đây là 1 cú hích lớn cho nền e-Sports non trẻ của Việt Nam và là thành tích xứng đáng với sự nỗ lực luyện tập của StarsBoBa và Tô Trung Hiếu trong quá trình chuẩn bị cho giải đấu. Theo tôi, eSports cũng như cờ vua, là một môn thể thao mang tính trí tuệ, nên hoàn toàn phù hợp với người Việt Nam, vốn không đòi hỏi nhiều về sức bền hay thể lực như những môn thể thao truyền thống khác. Các game thủ Việt Nam hoàn toàn có khả năng tranh chấp huy chương với bạn bè khu vực tại các giải đấu lớn, chẳng hạn như WCG châu Á nếu e-Sports được công nhận rộng rãi và được đầu tư mạnh tay hơn, cũng như sự cải thiện về cơ sở vật chất để game thủ nước nhà có cơ hội được cọ xát với các game thủ nước ngoài.

Vào tháng 4 năm 2009, chúng ta đã tổ chức thành công giải đấu tầm cỡ quốc tế - KODE5 tại Hà Nội với sự tham gia của nhiều game thủ có trình độ cao trong khu vực Đông Nam Á. Nhiều ý kiến cho rằng Việt Nam đang là điểm đến mới trong việc tổ chức các sự kiện e-Sports quốc tế khi mọi chi phí ở đây đều rất rẻ so với nước bạn?

Điều này cũng không hẳn đúng, vì Trung Quốc cũng là một sự chọn lựa tốt. WCG Thành Đô vừa qua có thể xem như đã thành công về mặt khán giả tham dự khi khu vực thi đấu lúc nào cũng đông nghẹt, thậm chí có lúc trọng tài gặp rất nhiều khó khăn để di chuyển từ khu vực thi đấu này sang khu vực thi đấu khác chỉ vì khán giả quá đông. Ngoài ra, việc các giải đấu quốc tế có về được Việt Nam trong thời gian tới hay không tôi nghĩ còn phụ thuộc vào tình hình tài chính của các nhà tài trợ. Do đó, thật khó nói trước về khả năng Việt Nam trở thành điểm đến trong tương lai của các sự kiện e-Sports quốc tế.

Nhận định của anh Trí về tương lai của e-Sports nước nhà trong năm 2010?

Tôi nghĩ đây sẽ là 1 năm tương sáng hơn cho e-Sports Việt Nam khi nền kinh tế đang dần phục hồi. Ngoài ra, theo tôi được biết sẽ có thêm nhiều đơn vị khác tham gia vào thị trường e-Sports trong nước, điều này sẽ làm cho tình hình chung trở nên sôi động hơn. Hy vọng sang năm 2010, eSports Việt Nam sẽ giành được nhiều thành công to lớn hơn nữa.

HUYỀN TRANG

Thêm "chiều" mới

Công nghệ 3D sẽ mang lại nhiều trải nghiệm mới cho game thủ trong 2010.

Theo chân Crazyboy1304

Nếu bạn đã "kết" một công nghệ hay tựa game nào đó, sẽ không có gì ngạc nhiên khi bạn luôn sẵn lòng đứng ra quảng bá và hướng dẫn cho mọi người xung quanh. Trường hợp này có lẽ cũng đúng với nhân vật có danh xưng là Crazyboy1304 – tác giả nhiều bài viết công nghệ 3D trên các diễn đàn lớn ở Việt Nam như HDVietnam.com hay GameVN.com.

Một điều thú vị là Crazyboy1304 luôn để lại số điện thoại tại các bài viết của anh trên các diễn đàn trực tuyến với lời nhắn "sẵn sàng tư vấn" nên TGVT-TGG đã không khó khăn để liên lạc với "chàng trai" này. Một chiều cuối năm, tại quán cà phê HD số 61 Nguyễn Thông (TP.HCM), chúng tôi đã gặp anh để cùng nói về chiều không gian mới của game. Đó là chiều z – chiều trực diện màn hình hay chiều sâu. Vâng, từ trước đến nay, mọi người đang chơi game 3D nhưng trên màn hình phẳng. Còn công nghệ chơi game 3D sẽ "nhảy" ra khỏi bề mặt của màn hình phẳng đấy, theo trục z.

HD Café quả là hội quán của những người đam mê công nghệ mới. Họ đến đây để chia sẻ về game, phim độ nét cao HD và giờ đây là các công nghệ 3D khi bộ phim Avatar phiên bản 3D đang gây sốt tại Việt Nam và toàn cầu.

"Đạo" 3D không dễ dàng truyền bá. Nói "3D" thì dễ nhưng không phải ai cũng có thể mô tả nó dễ hiểu. Ngay cả những hình ảnh mà Crazyboy1304 đưa ra trong các bài viết trên diễn đàn cũng không thể hiện được cái tính chất "3D" nếu không có công cụ và cách xem đúng. Cách tốt nhất là dùng "thực để vực đạo". Đó là lý do mà anh luôn mang theo các bộ kính Analyph và phân cực để giới thiệu các khái niệm 3D sơ khai cho bạn bè và cả những người… trước lạ sau quen.

Tìm lối "game" trong "rừng" 3D

Hiện nay, trên thế giới đang tồn tại đồng thời 5 kỹ thuật (KT) hiển thị 3D, bao gồm: KT Cặp Ảnh Phân Màu (Anaglyph), KT Lọc Giao Thoa (Infitec), KT Phân Cực (Polarised), KT Cửa Trập LCD (LCD Shutter) và KT Lập Thể (Lenticular). Bạn có thể tham khảo bài viết giới thiệu về hiển thị 3D trong số tạp chí TGVT- e++ tháng 1/2010, bài viết "160 năm lịch sử của 3D" (trang 45). Còn bài viết này chủ yếu nói về công nghệ (CN) 3D cho các hệ thống chơi game.

"Các hãng phát triển CN chơi game 3D đang lựa chọn các hướng đi 3D và một trong các hướng đi đó là CN side by side của hãng RealD, chuyên về phim 3D trong rạp", Vũ Phạm Anh Tuấn (Crazyboy1304) giải thích, "Trên thực tế, định dạng side by side khi dùng cho hình ảnh có đuôi là JPS (JPEG Stereo). Nếu bạn đổi phần tên mở rộng của tập tin JPS thành JPG, bạn sẽ thấy 1 hình gồm 2 hình giống nhau đặt song song bên nhau (side by side)". Các hình ảnh và phim theo chuẩn side by side (hay chính là phim 3D) chỉ có thể được xem bằng những phần mềm và các thiết bị chuyên dụng như kính và màn hình 3D. Và cũng không có gì ngạc nhiên khi các công cụ để quay và chụp

Đầu tư cho hệ thống chơi game S-3D

Game thủ sẽ nhức đầu khi phải cân nhắc việc lựa chọn mua mới các màn hình TV hay màn hình máy tính hỗ trợ 3D. Chẳng hạn, mua giải pháp màn hình phân cực 2 lớp (chẳng hạn của IZ3D) rồi dùng kính phân cực (giá rẻ) để chơi được cùng nhiều người khác hoặc mua kính S-3D Vision ứng dụng KT của trập của Nvidia dùng với cho màn hình 120Hz. Một cách "ngon, bổ, rẻ" khác là ứng dụng KT Anaglyph cũ mà miễn phí. Đây thực sự là lựa chọn của riêng từng "thượng đế".

hình theo định dạng side by side cũng phải là đồ chuyên dụng như máy quay phim 2 ống kính của Sony hoặc máy ảnh 3D của FujiFilm.

Chuẩn side by side được phát triển theo nguyên lý hoạt động của mắt người. Chúng ta luôn nhìn sự vật bằng 2 mắt, nói cách khác là ở đầu vào, hình ảnh đi vào não theo 2 nguồn là mắt phải và mắt trái. Sau khi được não xử lý, kết quả đầu ra được "thấy" chính là những hình ảnh rõ ràng, sắc nét 3D. Mắt người luôn nhìn sự vật theo 3 chiều như thế. Và nếu như 1 tấm hình hay 1 bộ phim muốn được cảm nhận một cách 3D, chúng cũng phải được mắt người xử lý theo nguyên lý nói trên. "Trên Wikipedia.org có bài viết rằng chính nhờ việc bố trí mắt người ở hai bên (side by side) đã giúp cho các kỹ thuật 3D phát triển như ngày nay. Nếu mắt người được bố trí như mắt ngựa, chúng ta sẽ không thể xem được hình ảnh 3D", Tuấn kể 1 câu chuyện vui. "Vì 2 mắt ngựa luôn nhìn ra 2 hình ảnh khác nhau hoàn toàn nên 2 hình ảnh đó không thể kết hợp để cùng tạo ra 1 hình ảnh 3D có chiều sâu. Trong khi 2 hình ảnh do 2 mắt người thu nhận chỉ khác nhau chút ít".

Game S-3D cho mọi nhà

Định dạng 3D mà các hãng phát triển CN 3D cho game đang theo đuổi chính là Stereoscopic 3D, viết tắt S-3D. Hầu hết các hãng chính đều đang theo đuổi định dạng này như DDD, IZ3D, Nvidia... Để có thể chơi game 3D, bạn cần cả phần cứng lẫn phần mềm. Tại sao phải cần phần cứng? Để lọc các tia sáng có hại cho mắt, bạn dùng kính râm đúng không? Bạn không thể cài bất kỳ phần mềm nào để lọc các tia sáng có hại được bởi đó là chức năng của phần cứng. Nguyên lý lọc của kính râm cũng chính là nguyên lý của dòng kính 3D phân cực. Một khi phần cứng đã sẵn sàng, các phần mềm điều khiển (driver) sẽ giúp bạn điều khiển phần cứng linh hoạt hơn. Đó là lý do mà bạn cần cả phần cứng lẫn phần mềm để có thể chơi game 3D. Một điều thú vị dành cho những ai muốn thử nghiệm 3D là bạn có thể cài driver của hãng IZ3D để ứng dụng và trải nghiệm các kỹ thuật 3D của Samsung, Vuziz, Sony... Chẳng hạn sau này nếu bạn có 1 thiết bị mắt kính 3D chỉ tương thích với màn hình 3D của Samsung mà nhà bạn chỉ có màn hình của IZ3D, bạn có thể cài driver để màn hình IZ3D "giả lập" thành màn hình Samsung. Không chỉ có thế, hiện tại, bạn có thể chơi game 3D mà không cần mua màn hình 3D chuyên dụng (120Hz). Chỉ cần tải về driver miễn phí từ *www.iz3d.com* và dùng kính xanh-đỏ, bạn có thể chơi game 3D. Tuy nhiên, đây chỉ là CN 3D Anaglyph ở mức "nhập môn" nên IZ3D cũng không muốn tính tiền. Nếu bạn muốn tận hưởng những CN 3D cao cấp hơn, bạn phải mua phần cứng xịn hơn cũng như phải trả phí sử dụng các driver bản quyền. Tham khảo: *http://www.iz3d.com/licenses*

Những sự kiện 3D trong năm 2009

- Blitz Games Studios công bố game console S-3D đầu tiên Invincible Tiger: The Legend of Han Tao.
- Ubisoft tung ra Avatar: The Game, hỗ trợ từ "gốc" S-3D!
- Electronic Arts công bố đang phát triển 1 game tương thích chuẩn S-3D.
- Crytek công bố hỗ trợ S-3D trong CryEngine 2 và 3 thông qua các bản cài đặt thêm (plug-in).
- Sony... lại công bố hỗ trợ S-3D trên PlayStation 3.
- Tổ chức Blu-Ray Disc Association thông báo đã hoàn tất chuẩn phim 3D cho gia đình.
- Tổ chức S-3D Gaming Alliance được thành lập bao gồm các thành viên ban đầu là Blitz Games Studios, DDD, iZ3D, LG, NEXT3D, v.v...
- 3D Gaming Summit, hội nghị thượng đỉnh S-3D đầu tiên được công bố.
- FRAPS 3.0 hỗ trợ quay phim S-3D trong game với mọi driver của các hãng.

2010: Năm của S-3D

"Tầm nhìn trong game sâu và xa hơn đồng nghĩa với việc mang lại nhiều cảm giác hơn. Chẳng hạn những cảnh quái vật hay khủng long xuất hiện từ xa chạy tới sẽ kinh dị hơn. Hoặc những lúc ta phải giật mình né tránh những viên đạn bay từ xa tới.", Crazyboy1304 tâm sự.

Game là lĩnh vực có khả năng tiếp nhận và ứng dụng CN 3D nhanh nhất. Bởi lẽ game thủ đeo kính chơi game là chuyện thường trong khi điều này hơi… kỳ cục nếu so với việc một bà nội trợ vừa nấu cơm vừa đeo kính 3D, hay cả nhà ngồi quây quần bên nhau trong phòng khách mà ai trông cũng như "người dơi, người nhện"! Crazyboy1304 cho rằng khả năng "xem phim mà không phải đeo kính 3D là chuyện không dễ thực hiện bởi nguyên lý tạo ảnh 3D là dựa vào 2 nguồn hình ảnh khác nhau đi vào 2 mắt người" . Hiện tại mới chỉ có vài giải pháp 3D không cần kính đang thử nghiệm và phải mất nhiều năm nữa mới xuất hiện trên thị trường do giá thành cao và công nghệ phức tạp. Hiện nay, lượng nội dung 3D cho TV cũng chưa nhiều và chủ yếu được phân phối ở dạng đóng gói trong các DVD game, phim... Tuy nhiên, với một năm 2009 đậm chất 3D và công bố về một WorldCup 2010 3D, chúng ta có quyền tin tưởng 2010 sẽ là năm của 3D nói chung và game trên 3D nói riêng.

YÊN KHÊ

"Đế chế game" trong siêu thị

Tết này, nếu có đến các siêu thị, bạn đừng quên ghé khu vực game thùng để có những phút giây giải trí thư giãn đầu óc và cả gân cốt.

Vào giữa khoảng thập niên 90, game thùng bắt đầu xuất hiện tại Việt Nam. Cho đến nay, mặc dù thế giới game giải trí phát triển không ngừng, từ những máy chơi game băng hộp cho đến các hệ máy console (PlayStation, Xbox, Wii) và đặc biệt là cơn sốt game online vào những năm gần đây nhưng game thùng hay game xèng vẫn có chỗ đứng cho riêng mình. Với thế mạnh là cách chơi đơn giản, thú vị nên game thùng đã thu hút không ít người chơi.

Kinh doanh game thùng

Khi mới bắt đầu du nhập vào Việt Nam, game thùng có mặt trong các cửa hàng game nhỏ chỉ với số lượng từ 3 đến 5 máy nhưng thu hút rất nhiều người chơi. Nhận thấy nhu cầu chơi game của giới trẻ, các trung tâm chơi game thùng bắt đầu mọc lên. Một trong những trung tâm sớm nhất của TP. HCM là trung tâm chơi game ở siêu thị SuperBowl, gần sân bay Tân Sơn Nhất. Theo Đoàn Văn Tiên, hiện là quản lý trung tâm game ở Saigon SuperBowl thì "trung tâm game ở siêu thị SuperBowl xuất hiện cách nay 15 năm, vào thời điểm đó trung tâm đã thu hút rất nhiều người chơi. Không chỉ những ngày cuối tuần mà những ngày thường cũng rất đông khách, thậm chí người chơi phải xếp hàng chờ tới lượt mới được chơi".

Hiện nay dù kinh tế suy giảm hay sự cạnh tranh ngày càng nhiều của các loại hình trò chơi điện tử khác nhưng doanh thu của game thùng vẫn tăng trưởng tốt. Ông Ngô Văn Sĩ, Giám đốc Điều hành của Trung tâm giải trí Diamond (cũng thuộc Superbowl Vietnam) cho biết thêm " dù trong bối cảnh kinh tế đang gặp nhiều khó khăn nhưng doanh thu của game thùng trong năm 2009 vẫn tăng trưởng".

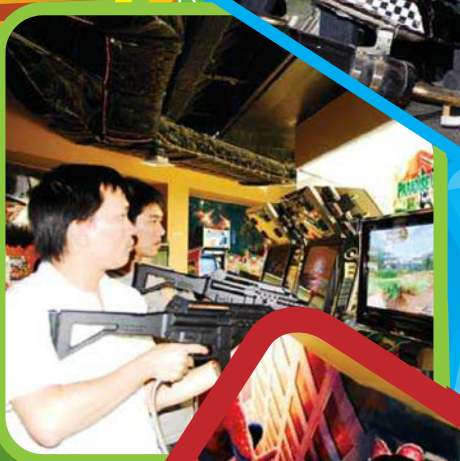
Do đó, những trung tâm chơi game thùng mọc lên ngày một nhiều là điều dễ hiểu. Các trung tâm game thùng ở thường có diện tích rộng từ vài chục đến cả trăm máy chơi game, có thể phục vụ cho vài trăm người chơi cùng lúc. Những trung tâm này thường nằm ở những vị trí đẹp trong các trung tâm mua sắm lớn. Ở TP Hồ Chí Minh có những trung tâm game thùng lớn như Diamond, Parkson Hùng Vương, Lotte Mart Quận 7, Maximark Cộng Hoà… còn ở Hà Nội có thể kể đến như trung tâm game ở Tràng Tiền Plaza, toà nhà Vincom, Trung tâm giải trí Starbowl, Sega Center…

Khác với những loại máy chơi game khác phổ biến ở Việt Nam như máy PlayStation hay máy PC phải chạy đua với công nghệ mới, máy chơi game thùng cũ nhưng vẫn thu hút được người chơi, thế nên thời gian khấu hao thiết bị rất lâu. Anh Tiến còn cho biết "những máy chơi game thùng rất bền, thỉnh thoảng chỉ hỏng hóc lặt vặt, những trò đua xe mô-tô đã có ở đây hơn chục năm, từ khi trung tâm mới mở cửa đến giờ".

Bên cạnh đó, các trung tâm game thùng cũng tỏ ra rất nhanh nhạy trong việc nắm bắt thị hiếu của các "thượng đế". Mặc dù công nghệ không thay đổi nhanh như những loại máy chơi game khác nhưng game thùng cũng phát triển liên tục. Ban đầu, game thủ thường chơi những game đối kháng, phiêu lưu rồi đến game đua xe cho đến game âm nhạc và bây giờ thịnh hành nhất có lẽ là những game cảm ứng. Ông Sĩ còn cho biết "hiện nay game cảm ứng "nhất dương chỉ" xuất hiện khá nhiều, những trò này rất đơn giản như tìm những điểm khác nhau của 2 tấm hình. Hay là trò ném bóng trúng vào những con vật đang chuyển động trên màn hình nhưng đã thu hút rất nhiều bạn trẻ tham gia".

Việc đầu tư game thùng cũng khá tốn kém, những cỗ máy chơi game "thật như cuộc sống" này đều phải nhập khẩu từ nước ngoài. Nếu mua mới thì giá của chúng rất cao. Nhưng không hẳn tất cả những cỗ máy chơi game đắt tiền này được đầu tư mới hoàn toàn. Anh Nguyễn Phước Thanh Nghĩa, quản lý trung tâm game ở Lotte Mart nói "Trung tâm game này xuất hiện hơn 1 năm, nhưng không phải tất cả những máy chơi game ở đây đều mới. Bên cạnh một số máy mới thì rất nhiều những máy đã cũ, được nhập từ nước ngoài hay mang đến từ các trung tâm game khác".

Đa phần những ông chủ của những trung tâm game lớn hiện nay là những nhà đầu tư nước ngoài. Được biết những ông chủ này thường đến từ Trung Quốc, Hàn Quốc, Malaysia, Đài Loan. Đây là những quốc gia có ngành kinh doanh game thùng phát triển. Họ có thể liên hệ trực tiếp với nhà sản xuất game thùng hoặc có thể mua những máy game cũ phân phối cho thị trường Việt Nam. Gần như chưa có trung tâm game thùng lớn nào ở TP. HCM là của nhà đầu tư trong nước. Ông Tiến cho biết: "Những máy game thùng của Trung tâm Game Super Bowl đều thuộc chủ người nước ngoài, không chỉ đầu tư ở đây, họ còn là chủ của rất nhiều máy ở các trung tâm khác".



Tốn kém nhưng thú vị

Nhược điểm duy nhất và cũng là chủ yếu của điện tử thùng là chi phí tốn kém. Mỗi đồng xu có giá 2.000 – 3000 đồng, đối với những trò chơi đơn giản thì tốn 1 xu nhưng có rất nhiều trò chơi đòi hỏi 2 xu cho một lần chơi. Nhưng nếu bạn muốn hoàn thành 1 trò chơi có thể bạn cần nhiều xu hơn nữa. Nguyễn Bá Lực, một khách quen ở trung tâm game Maximark cho biết: "Em rất hay ra đây chơi vào cuối tuần nhưng mà mỗi lần chơi khá tốn, lần nào cũng phải hơn 100.000 đồng, dù có tốn kém một chút nhưng rất vui". Tốn đến cả trăm nghìn chỉ cho một buổi chơi game quả là nhiều khi so với số tiền chơi game trên PC (4.000 VND cho một giờ chơi). Nhưng mỗi thể loại mang lại những cảm giác khác nhau cho hame thủ. Bạn Hoàng Oanh, sinh viên đại học Kinh Tế TP.HCM, thường hay chơi ở Lotte Mart, chia sẻ thêm: "Em cũng chơi game online, nhưng game online là online mà game thùng là game thùng. Chơi game online thường em ngồi trước máy tính "luyện công" một mình, nhưng với game thùng em đi chơi cùng nhóm đông, cảm giác cả đám bạn cùng đi chơi game vào dịp cuối tuần thật thú vị".

Những trung tâm game thùng có rất nhiều trò chơi cho game thủ lựa chọn. Nếu cảm thấy chán game bắn súng, đua xe, bạn còn có thể tham gia vào những trò chơi vận động như game nhảy theo nhạc hay là game bóng rổ, bowling… Có rất nhiều trò chơi phù hợp cho mọi lứa tuổi. Anh Nguyễn Văn Quang đang dẫn 2 con cùng chơi game hồ hởi nói: "Những lúc rảnh rỗi tôi thường dắt con đi đến các trung tâm game thùng cho các cháu vừa có thể chơi game vừa là dịp để các cháu vận động cơ thể".

So với những gì game online đạt được thì game thùng khó cạnh tranh về khả năng thu hút khách hàng. "Mỗi trò chơi đều có những đặc thù riêng, nếu như game online mang tính cộng đồng thì những trò chơi ở đây đều mang đến cảm giác như thật, đối với những game đua xe, người chơi có thể ngồi lên những mô hình xe mô- tô, ôtô và lái chúng giống như thật. Để giải toả những căng thẳng sau những giờ học tập, lao động mệt mỏi thì loại hình giải trí này khá ưu việt", ông Sĩ nhận xét, "chúng tôi sẽ tìm hiểu nhu cầu của khách hàng để tiếp tục đầu tư những trò chơi phù hợp trong thời gian tới nhằm đưa hình thức giải trí này phổ biến hơn. Qua đó, đẩy mạnh doanh thu của đơn vị đang trên đà phát triển vì lượt người đến chơi game vẫn tăng. Nhiều người muốn xả hơi cùng gia đình và bè bạn có thể chơi một lần đến một trăm ngàn đồng, tuy nhiều nhưng vẫn hợp lý".

Cho dù đã nhường chỗ cho các loại game trên PC và các loại máy chơi game chuyên dụng khác nhưng trò chơi trên máy thùng vẫn phát triển và tồn tại cho đến ngày nay. Quá khứ hoàng kim của game thùng đã qua nhưng game thùng vẫn là một phần của thế giới game. Và biết đâu, trong tương lai, dòng game này sẽ có những đột phá bất ngờ.

QUỐC NAM

25 game hay nhất năm 2009

Có vẻ như 2009 là năm của hệ console vì hầu hết các game "đỉnh" đều thuộc phân nhóm này. Nào, hãy cùng Thế Giới Game lướt qua những cái tên đình đám của năm vừa qua!

1. Dead Space Extraction

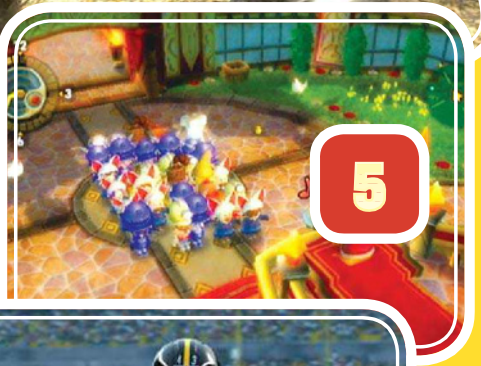
Với việc được ban biên tập tạp chí GamePro cho điểm "5 sao", có thể nói Dead Space Extraction (DSE) là một sản phẩm thành công của EA Games trên hệ Wii trong năm 2009. Là một trong số ít những tựa game kinh dị dành cho Wii, DSE đưa người chơi vào một thế giới mà ở đó thực, ảo lẫn lộn, những cuộc "chạm trán" đẩy máu lửa với bầy quỷ khát máu để giành lấy sự sống sẽ khiến người chơi liên tục lâm vào "trạng thái" căng thẳng.

2. Halo 3: ODST

Được xem là phiên bản mở rộng của Halo 3, với mục đích ban đầu của nhà phát triển là hoàn thiện cốt truyện cho phần đầu tiên xem ra ODST đã đạt được thành công ngoài mong đợi. Vẫn với cách chơi nhanh và đầy kịch tính, cùng với những sự bổ sung hấp dẫn của gameplay, ODST nhận được rất nhiều những lời đánh giá cao của các game thủ cũng như các nhà phê bình game. Tuy nhiên, đáng tiếc cho ODST cùng các fan hâm mộ khi game lại không thể vượt qua được Call of Duty: Modern Warfare 2 ở hạng mục game bắn súng hay nhất của năm tại lễ trao giải Game hay nhất năm của kênh truyền hình Spike TV.

3. Halo Wars

Sau thành công của các phiên bản tiền nhiệm thì Halo Wars thật sự đã mang đến những trải nghiệm mới lạ cho những ai vốn là fan gạo cội của "Huyền thoại" Master Chief. Hình ảnh "đậm chất" Halo, các đơn vị quân được "giới hạn", nhiệm vụ lôi cuốn cùng gameplay đơn giản, Halo Wars thật sự đã làm hài lòng các fan hâm mộ của mình. Trong năm qua, Halo Wars nằm trong danh sách đề cử ở hạng mục "Xbox 360 Gamers' Choice" của GameSpy.



4. InFamous

Với cốt truyện quen thuộc của thể loại game hành động - "một công dân bình thường bỗng chốc trở thành vị cứu tinh cứu lấy hành tinh đang bị đe dọa", InFamous được kỳ vọng sẽ trở thành con át chủ bài của PS3 nhằm cạnh tranh với đối thủ nặng ký Xbox 360. Nội dung mang hơi hướng siêu nhiên, hình ảnh khá đẹp mắt tuy vẫn còn một vài thiếu sót. Một chút tiếc nuối khi game không giành được giải thưởng quan trọng nào trong năm qua, ở hạng mục "PlayStation 3 Gamers' Choice" của GameSpy, InFamous đã không thể vượt qua được Uncharted 2: Among Thieves để giành ngôi vị cao nhất.

5. Little King's Story

Trò chơi kể về một cậu bé suốt ngày chỉ biết mơ mộng bỗng chốc trở thành người đứng đầu của cả một vương quốc. Giờ đây cậu phải tự tay mình điều hành mọi hoạt động cũng như xử lý mọi tình huống xảy ra trong vương quốc ấy. Với cách chơi nhẹ nhàng, hình ảnh vui tươi đầy màu sắc, trò chơi thích hợp với mọi lứa tuổi, đặc biệt là các em thiếu nhi. Little King's Story được tạp chí GamePro đánh giá 4,5 sao, số điểm khá cao nếu so với một số tựa game khác cùng hệ máy ở thời điểm này.

6. Madden NFL 10

Phần mới nhất trong loạt game bóng bầu dục của EA Sports. Ở phiên bản kỳ này nhà phát triển đã có một loạt những cải tiến nhằm "cách tân" lối chơi, đồ họa trông sắc nét hơn, thêm hiệu ứng blur (làm mờ)... Tuy nhiên trò chơi chỉ thật sự thích hợp với những ai là fan của môn thể thao đòi hỏi nhiều sức mạnh và phải có một thần kinh thép này.

7. MadWorld

Nếu không vì cái bóng quá lớn của "anh chàng" Mario thì MadWorld có lẽ đã trở thành game hay nhất trong năm trên hệ Wii. Một tựa game với khá nhiều cái nhất: game đầu tiên được gắn mác Mature trên hệ Wii, game có đồ họa độc đáo nhất... Tuy nhiên, một điều an ủi là MadWorld cũng được góp mặt trong danh sách những tựa game của năm trên hệ Wii của Spike TV.

8. Ninja Blade

Sở hữu nền đồ họa đẹp mắt, gameplay lôi cuốn cùng hệ thống vũ khí đa dạng, Ninja Blade đã được các game thủ đón nhận khá nồng nhiệt trong năm qua. Với việc được tạp chí GamePro cho điểm 5 sao, Ninja Blade thật sự xứng đáng sau những gì đã thể hiện. Với cách chơi hành động nhanh đầy kịch tính, Ninja Blade xứng đáng là sự lựa chọn cho những ai là fan của chàng Ryu trong sê-ri Ninja Gaiden nhưng lại đang sở hữu "chiến mã" Xbox 360.

9. Prototype

Trong game bạn sẽ vào vai Alex Mercer, một anh chàng bị mất trí nhớ nhưng lại mang trong mình thứ siêu năng lực đầy bí ẩn. Trên hành trình tìm lại chính mình bạn sẽ gặp không ít khó khăn, và kết quả cuối cùng thành hay bại đều do bạn tự quyết định. Mặc dù không giành được giải thưởng nào trong năm vừa qua nhưng Prototype vẫn xứng đáng được xem là một trong những game hay nhất năm với lối chơi hấp dẫn cùng đồ họa "đỉnh cao".

10. Red Faction: Guerrilla

Với cách phát âm tên trò chơi "na ná" với Gorilla (tên gọi một loài khỉ đột nổi tiếng) - Red Faction: Guerrilla (RFG) đã phần nào giúp người chơi hình dung ra được sự tàn phá mãnh liệt trong thế giới của game. Người chơi sẽ vào vai Alec Mason với nhiệm vụ tìm lại hòa bình cho sao Hỏa khô cằn, lối chơi tự do không gò bó, những cuộc đụng độ "một mất một còn" thật sự đã làm thỏa mãn các game thủ. Thế nên không có gì lạ khi Red Faction: Guerrilla có tên trong danh sách những tựa game hay nhất của năm.

11. Resident Evil 5

Tiếp nối thành công của các phiên bản trước, phần 5 của loạt game kinh dị nổi tiếng Resident Evil (RE) đưa người chơi đến với những vùng đất nóng bỏng đầy cát bụi ở Châu Phi. Trong cuộc phiêu lưu này người chơi sẽ có được câu trả lời về những điều "uẩn khúc" thuộc 2 tập đoàn Umbrella và Tricell. Với nền đồ họa xuất sắc cùng những cải tiến trong gameplay đã làm cho RE5 trở thành một trong những tựa game đáng để chơi nhất năm qua. Điểm số cao nhất cho phần bình chọn của tạp chí GamePro đã phần nào thể hiện được sự thành công của Resident Evil 5.

12. Scribblenauts

Tận dụng tối đa lợi thế màn hình cảm ứng của chiếc máy Nintendo DS, Scribblenauts đã làm cho người chơi được "thỏa sức" thể hiện trí tưởng tượng của mình trong thế giới của game. Đồ họa của trò chơi tươi tắn, nhiều màu sắc cùng rất nhiều những thử thách với vô số cách giải quyết khác nhau. Không có gì phải phàn nàn khi Scribblenauts có tên trong danh sách đề cử "Best HandHeld Game" của Spike TV và "Nintendo DS Gamers' Choice" của GameSpy.

13. Street Fighter IV

Vượt mặt những đối thủ nặng ký như Tekken 6, SoulCalibur: Broken Destiny để giành lấy giải thưởng cao quý "Best Fighting Game" của Spike TV trong năm vừa qua bên cạnh giải "Multiplayer Gamers' Choice" của GameSpy, Street Fighter IV quả không hổ danh là một trong những game đối kháng hay nhất mọi thời đại. Cốt truyện của Street Fighter IV tiếp nối các sự kiện xảy ra trong phần II và III. Hệ thống chiến đấu của game cũng được làm mới lại với những tổ hợp tuyệt chiêu mới tương ứng với từng kiểu nhân vật. Mô hình nhân vật được thiết kế 3D theo phong cách "cel-shade" tuy nhiên các trận so tài lại được thể hiện trên nền 2D cổ điển cũng góp phần tạo nên điểm nhấn cho Street Fighter IV.

14. UFC 2009 Undisputed

Thuộc thể loại game đối kháng, UFC 2009 Undisputed tái hiện lại những trận thượng đài đẫy "máu lửa" mà ở đó các đối thủ có thể sử dụng bất kỳ thế võ nào để hạ gục đối phương. Game mang đến cho người chơi những màn "tỉ thí" đa dạng và tốc độ hơn một số tựa game cùng thể loại khác. Điểm lôi cuốn nhất của trò chơi có lẽ là những thế võ thuộc môn Muay-Thai, luôn rất đẹp mắt nhưng cũng mang tính sát thương rất cao. UFC 2009 Undisputed được ban biên tập tạp chí GamePro cho điểm 5 sao và đoạt luôn giải thưởng "Best Individual Sports Game" của Spike TV.

15. Uncharted 2: Among Thieves

Thành công vang dội của phần đầu tiên chính là động lực thúc đẩy nhà phát triển cho ra mắt phần 2 với tựa đề Uncharted 2: Among Thieves. Trong phần 2 này người chơi sẽ cùng anh chàng Nathan Drake tiếp tục chuyến phiêu lưu tiếp nối ngay sau cốt truyện của phần 1. Vẫn giữ nguyên những yếu tố làm nên thành công ở phần đầu tiên, cộng thêm một số cải tiến mới thế nên không có gì lạ khi 2009 vẫn là năm đại thành công của Uncharted 2 khi giành chiến thắng ở hầu hết các giải thưởng cao quý: "Game of The Year", "Best PS3 Game", "Best Graphics" của Spike TV, "PlayStation 3 Gamers' Choice" của GameSpy. Bên cạnh đó game cũng nằm trong danh sách đề cử ở 2 hạng mục đó là "Best Action Adventure Game" và "Best Voice" của Spike TV. Cũng không thể nhắc đến đội ngũ phát triển tài ba của Naughty Dog khi họ vinh dự có tên trong top "Studio of The Year" của Spike TV.

16. The Beatles: Rock Band

Game đưa bạn đến với The Beatles (ban nhạc huyền thoại nổi tiếng đến từ nước Anh) ngay từ những ngày đầu khởi nghiệp. Người chơi sẽ có dịp được song ca cùng những thần tượng như John Lennon hay Paul McCartney bên cạnh những công cụ chơi nhạc được thiết kế riêng cho dòng game này. The Beatles: Rock Band mang đến cho người chơi chất lượng âm thanh tuyệt hảo từ những bản nhạc độc quyền của The Beatles. Với thương hiệu của The Beatles thì không quá bất ngờ khi The Beatles: Rock Band giành được giải "Best Music Game" và có tên trong danh sách đề cử "Best SoundTrack" của Spike TV.

19. Guitar Hero 5

Là tựa game âm nhạc được đa số các game thủ yêu thích. Trong phần mới nhất này nhà phát triển đã cải tiến một số chi tiết nhằm hoàn thiện hơn gameplay của trò chơi. Trong năm qua thì Guitar Hero 5 cũng có tên trong danh sách bình chọn "Best Music Game" và "Best SoundTrack" của Spike TV.

17. Call of Juarez: Bound in Blood

Cốt truyện trong Bound in Blood tiếp nối những gì đã xảy ra trong phần đầu tiên. Người chơi sẽ cùng tham gia vào cuộc hành trình truy tìm kho báu nhằm xây dựng lại gia đình của anh em nhà McCall. Là một trong những game đầu tiên ứng dụng công nghệ DirectX 10 thế nên dễ hiểu khi game sở hữu hình ảnh đồ họa cực kỳ đẹp mắt, bên cạnh đó cùng với gameplay độc đáo thì Call of Juarez: Bound in Blood là một tựa game không thể bỏ qua trong năm vừa qua.

18. Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Nhắc đến Grand Theft Auto (GTA) người chơi sẽ nghĩ ngay đến một tựa game với lối chơi tự do trong một thế giới rộng lớn. Sau những thành công trên các hệ máy chơi game đình đám thì nay hãng Rockstar quyết định cho GTA thử sức ở một "chiến trường" hoàn toàn mới đó là hệ máy Nintendo DS. Tuy chỉ xuất hiện trên một hệ máy được xem là có cấu hình khiêm tốn nhất vào thời điểm hiện tại, thế nhưng Chinatown Wars lại không làm thất vọng người chơi với một gameplay có chiều sâu cùng hình ảnh 3D đẹp mắt so với các trò chơi cùng hệ máy khác. Grand Theft Auto: Chinatown Wars hoàn toàn xứng đáng với danh hiệu "Best HandHeld Game" do kênh truyền hình Spike TV trao tặng.

20. Half-Minute Hero

Điểm nổi bật nhất của Half-Minute Hero (HMH) chính là việc người chơi bị giới hạn thời gian trong quá trình thực hiện các nhiệm vụ. Cốt truyện của HMH xoay quanh cuộc chiến của những chiến binh nhằm cứu lấy hành tinh thoát khỏi bàn tay của loài quỷ dữ hung ác. Game có nhiều chế độ chơi hấp dẫn như Hero 30 (người chơi chỉ có 30s để hoàn thành nhiệm vụ được giao), Hero 300, Hero 3 và Evil Lord 30... Với cách chơi nhanh và dồn dập cùng hiệu ứng hình ảnh "tươi tắn" Half-Minute Hero là tựa game không thể bỏ qua với những game thủ của hệ máy PSP trong năm qua.

21. Ninja Gaiden Sigma 2

Là phiên bản dành riêng cho hệ máy PS3 của sê-ri đình đám Ninja Gaiden với tên gọi Ninja Gaiden Sigma 2. Người chơi vẫn sẽ vào vai chàng ninja Rồng Ryu Hayabusa chiến đấu chống lại các thế lực đen tối nhằm giải cứu những người bạn đồng hành thoát khỏi tay Hội Ninja Nhện. Vẫn giữ được nét đặc trưng của loạt game Ninja Gaiden đó là những chiêu thức rất đa dạng và vô cùng đẹp mắt, bên cạnh đồ họa xuất sắc game sẽ không làm bạn phải thất vọng. Độ khó của game cũng không có thay đổi lớn so với các phiên bản khác khi sẽ "ngốn" của người chơi không ít thời gian để hoàn thành Ninja Gaiden Sigma 2.

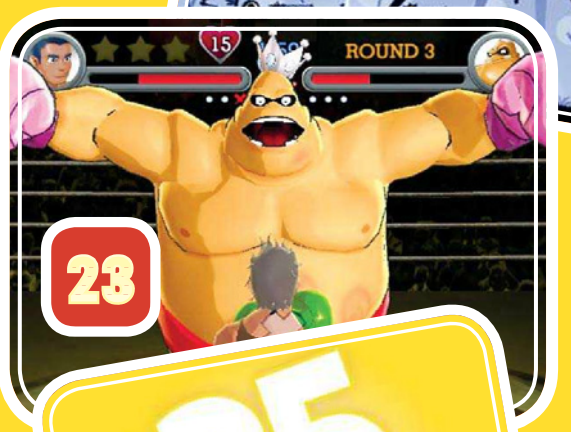
25 game hay nhất năm 2009

24. The Sims 3

Cuộc sống với bao bộn bề những lo toan làm ai trong chúng ta cũng có lúc cảm thấy mệt mỏi. Vậy sao bạn không thử tìm đến thế giới The Sims để tận hưởng được những khoảnh khắc ngọt ngào đáng nhớ mà bạn hiếm khi bắt gặp chúng ngoài đời thực. The Sims 3 là một bước tiến hoàn toàn mới của dòng game The Sims với những cải tiến đáng chú ý: loại bỏ hoàn toàn thời gian load game giữa các khu vực khác nhau, hệ thống Lifetime Wishes đem lại những trải nghiệm mới cùng những tùy chọn cho nhân vật được nâng cấp thêm nhiều phong cách thời trang... Bạn vẫn sẽ phải "chăm sóc" cho nhân vật Sim của mình trải qua những thăng trầm trong cuộc sống, sẽ thật tuyệt vời khi nhìn thấy "chú" Sim của mình có một cuộc sống thật sung túc và hạnh phúc phải không bạn? Và phần thưởng cho màn "trình diễn" xuất sắc của The Sims 3 trong năm qua là được góp mặt trong danh sách đề cử "Best PC Game" của Spike TV.

22. Patapon 2

Sau khi phần 1 nhận được rất nhiều sự ủng hộ từ các game thủ, hãng SCEA (Sony Computer Entertainment America) quyết định cho ra mắt phần thứ 2 của trò chơi với tên gọi Patapon 2. Game kể về cuộc phiêu lưu trên hành trình tìm vùng đất hứa của Bộ lạc Patapon gồm những cư dân chỉ có một mắt. Người chơi sẽ dùng những giai điệu trống để điều khiển bộ lạc trong trận chiến. Tùy vào giai điệu mà những cư dân "dị thường" này sẽ có những hành động khác nhau. Và mặc dù là game 2D nhưng hình ảnh của game hoàn toàn không có gì phải phàn nàn. Bên cạnh đó trong phần mới nhất này game cũng tích hợp thêm chế độ chơi Multiplayer rất hấp dẫn.



23. Punch-Out!!

Trò chơi kể về hành trình chinh phục ngôi vô địch thế giới môn boxing của tay đấm trẻ tuổi Little Mac dưới sự "chỉ dẫn" của huấn luyện viên Doc Louis. Người chơi sẽ lần lượt được chạm trán với các đối thủ nặng ký ở các giải đấu như Minor Circuit (giải dành cho các tay đấm "hạng lông"), Major Circuit và cuối cùng là World Circuit - giải vô địch thế giới. Tận dụng tối đa khả năng cảm ứng chuyển động của tay cầm Wii cùng hình ảnh đẹp mắt, game có thể khiến bạn đứng trước màn hình "múa may quay cuồng" hàng giờ liền mà không cảm thấy chán. Punch-Out!! cũng vinh dự có tên trong top "Best Wii Game" của Spike TV năm vừa qua.

25 game hay nhất năm 2009

25. WWE Smackdown vs. Raw 2010

Game mô phỏng lại những trận so tài "rực lửa" của môn đô vật Mỹ. Trong phần mới nhất này nhà phát triển đã thêm vào game chế độ chơi mới đó là Create a SuperStar. Ở chế độ chơi này người chơi có thể tự tay tạo cho mình những võ sĩ "không đụng hàng" với hàng tá những tùy chọn mà game cung cấp. Bên cạnh đó game cũng cung cấp cho bạn một công cụ vẽ giúp tạo ra các hình xăm "độc nhất vô nhị". Mục chơi Road to Wrestlemania cho phép người chơi tham gia vào một mùa giải sôi động với chính võ sĩ do mình tạo ra. Song song đó bạn cũng có thể chia sẻ những mẫu "thiết kế" trang phục của mình với cộng đồng game thủ trên khắp thế giới do game hỗ trợ.

GAME HAY NÀO AI BIẾT

2009 là năm khá bội thu của những Call of Duty: Modern Warfare 2, Batman: Arkham Asylum, Assassin's Creed 2, Killzone 2, Dragon Age: Origins, v.v... Tuy nhiên, vẫn có những tựa game hay khác xuất hiện trong năm vừa qua nhưng vì nhiều lí do lại không thể tạo nên sự nổi bật so với các "anh tài" kể trên: thời điểm phát hành không phù hợp, gặp phải sự cạnh tranh quá lớn từ các đối thủ hay đơn giản là cách chơi không còn "hợp thời". Chúng ta hãy cùng điểm qua những tựa GAME tuy có CHẤT LƯỢNG KHÁ TỐT nhưng... CHẲNG AI ĐỂ Ý TRONG NĂM 2009 vừa qua nhé!

A BOY AND HIS BLOB

HÃNG PHÁT TRIỂN: WayForward
HÃNG PHÁT HÀNH: Majesco
HỆ MÁY: Wii

Được xem là tựa game có phong cách cổ điển trên hệ NES, A Boy and his Blob được hãng WayForward nâng cấp toàn bộ với đồ họa khá đẹp và cách chơi thu hút. Bỏ qua những yếu tố như số lần hồi sinh và xây dựng một hệ thống checkpoint thuận tiện, A Boy and his Blob dẫn dắt người chơi từ câu đố này đến câu đố khác với độ thử thách tăng cao nhưng vẫn rất hợp lý, chỉ ngoại trừ những trận đấu trùm hết sức khó khăn. Đây là một trong những tựa game giải đố xuất sắc của Wii trong năm qua, nhưng hoàn toàn bị che phủ bởi những tựa game đỉnh cao khác.

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

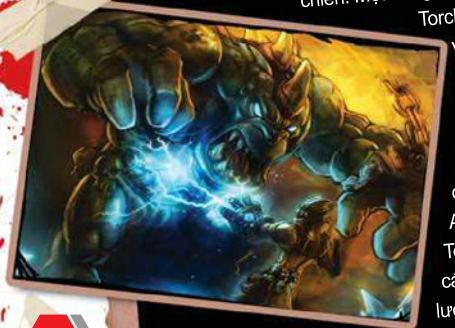
HÃNG PHÁT TRIỂN: Relic - **HÃNG PHÁT HÀNH:** THQ
HỆ MÁY: PC

Dawn of War II là tựa game chiến thuật thời gian thực sở hữu một sự khác biệt lớn với các game cùng thể loại của mình. Mặc dù được thiết kế theo phong cách chiến thuật thời gian thực của phương Tây nhưng trò chơi vẫn tích hợp những yếu tố nhập vai chiến thuật của Nhật, tương tự như Fire Emblem. Thay vì cho phép người chơi điều khiển đơn vị lính gồm cả ngàn quân, Dawn of War II đưa người chơi vào vai một đội trưởng của 5 chiến binh và thực hiện một chuỗi nhiệm vụ từ đầu game đến cuối game. Điều này tạo cho trò chơi một cảm giác gần gũi, thân thiết hơn với nhân vật do mình điều khiển: thay vì đưa hết ra chiến trường để giành ưu thế trong chiến đấu, bạn sẽ phải tính toán cẩn trọng hơn nhằm bảo toàn mạng sống cho những đồng đội.

TORCHLIGHT

HÃNG PHÁT TRIỂN: Runic - **HÃNG PHÁT HÀNH:** Perfect World
HỆ MÁY: PC

Những cựu binh từng phát triển Diablo quay sang thiết kế Torchlight cho thấy trò chơi sẽ không kém siêu phẩm Diablo III của Blizzard sẽ phát hành trong thời gian tới. Chỉ bao gồm 3 lớp nhân vật là Destroyer, Alchemist và Vanquiser, Torchlight tái hiện lại những cuộc chiến trong dungeon gay cấn. Trò chơi còn có tính năng mua bán, trao đổi những vật phẩm để phù hợp với cuộc chiến. Một trong những tính năng hấp dẫn của Torchlight là nhiệm vụ ngẫu nhiên và cốt truyện rẽ nhánh sang nhiều hướng khác nhau giúp game thủ cảm thấy không nhàm chán. Tuy khá hay nhưng do phát hành cùng thời điểm với "siêu phẩm" Dragon Age: Origins của BioWare, Torchlight bị "chìm xuồng" một cách đáng tiếc, cho dù chất lượng trò chơi không phải thấp.



EXCITEBOTS: TRICK RACING

HÃNG PHÁT TRIỂN: Monster Game
HÃNG PHÁT HÀNH: Nintendo
HỆ MÁY: Wii

Một trong những dòng game đua xe nổi tiếng từ thời NES được hồi sinh với phiên bản ExciteBots: Trick Racing. Tuy nhiên, phong cách cũ của dòng game Excite dường như không còn hợp thời nữa, và cũng không nhiều game thủ hệ máy Wii chú ý đến phiên bản mới nhất của dòng game. Được cải tiến toàn diện và có lối chơi sáng tạo, ExciteBots: Trick Racing đưa bạn vào vai một "thú robot" đua xe với các pha biểu diễn bay trên không lẫn sử dụng các loại vật phẩm để cản trở đối thủ. Ngoài ra, trò chơi còn có một hệ thống phần thưởng rất đa dạng dành cho người chơi thu thập và mở khóa.

RUNE FACTORY FRONTIER

HÃNG PHÁT TRIỂN: Neverland
HÃNG PHÁT HÀNH: XSeed
HỆ MÁY: Wii

Rune Factory Frontier là sự kết hợp của Harvest Moon, Pokemon và một chút... Diablo. Trò chơi đi theo hướng giả lập trang trại truyền thống của Harvest Moon, nhưng lại kết hợp thêm các trận đánh trong dungeon đặc trưng của Diablo. Những quái vật thu phục được trong dungeon sẽ trở thành những người bạn cùng chiến đấu với bạn trong chuyến phiêu lưu về sau. Sự kết hợp nhiều thể loại của Rune Factory Frontier luôn có sự gắn kết hợp lý và hấp dẫn người chơi từ đầu đến cuối.

DRAGON QUEST V: HAND OF THE HEAVENLY BRIDE

HÃNG PHÁT TRIỂN: ArtePiazza
HÃNG PHÁT HÀNH: Square Enix
HỆ MÁY: DS

Mặc dù chỉ là một bản làm lại của tựa game nhập vai 15 năm tuổi trên hệ SNES, Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride vẫn tạo cảm giác mới mẻ khi phát hành vào năm qua. Trò chơi đưa ra một lối chơi khá độc đáo so với những game nhập vai truyền thống khi đưa bạn vào vai một nhân vật duy nhất, trải nghiệm mọi biến cố của cuộc đời từ nhỏ đến lớn trong chuyến phiêu lưu tìm vị anh hùng huyền thoại. Trong chuyến phiêu lưu, bạn sẽ thu nhận được hàng loạt những quái vật đồng minh khác theo bên mình để hỗ trợ trong chiến đấu.

MACHINARIUM

HÃNG PHÁT TRIỂN: Sega
HÃNG PHÁT HÀNH: Sega
HỆ MÁY: Xbox 360, PC

Một trong những game giải đố ấn tượng trong năm và do một nhóm phát triển độc lập thực hiện. Machinarium kết hợp nhiều phong cách của các thể loại game khác nhau, lồng ghép các đoạn chữ vào trò chơi đồng thời tích hợp những câu đố thông minh vào để thử thách game thủ. Mặc dù chỉ được thiết kế bằng Flash, Machinarium vẫn có đủ chiều sâu cần thiết để trở thành một game giải đố xuất sắc trong năm 2009.

MONSTER HUNTER: FREEDOM UNITE

HÃNG PHÁT TRIỂN: Capcom - **HÃNG PHÁT HÀNH:** Capcom
HỆ MÁY: PSP

Một trong những dòng game nhập vai thành công nhất trên PSP là Monster Hunter, và phiên bản Freedom Unite cũng không phải là ngoại lệ so với những người tiền nhiệm. Không hẳn là một game trực tuyến đông người chơi (MMO) và cũng không giống Diablo, Monster Hunter là một "hiện tượng" game nhập vai trên máy cầm tay với mỗi phiên bản của dòng game này đều bán ra được hàng triệu bản tại Nhật. Monster Hunter: Freedom Unite hòa hợp được hai yếu tố cá nhân và tập thể trong lối chơi một cách xuất sắc: bạn cần phải đoàn kết với các đồng đội để tiêu diệt các tên trùm, nhưng nhân vật của bạn cần phải được nâng cấp cho phù hợp nhất với vai trò của nó. Lối chơi này cũng tương tự như World of Warcraft, nhưng điều tạo nên sự khác biệt là Monster Hunter là "trùm" trên hệ máy cầm tay.

RHYTHM HEAVEN

HÃNG PHÁT TRIỂN: Nintendo
HÃNG PHÁT HÀNH: Nintendo
HỆ MÁY: DS

Được phát triển bởi những nhà thiết kế WarioWare, Rhythm Heaven thừa hưởng cấu trúc minigame giống người tiền nhiệm nhưng có mở rộng hơn về lối chơi. Được chia thành nhiều bài hát nhỏ, tựa game âm nhạc này yêu cầu người chơi ráp nối chúng với nhau bằng cách bấm theo nhịp của đoạn nhạc một cách chuẩn xác. Càng về sau, trò chơi càng tỏ ra khó hơn khi áp lực càng lúc càng nhanh, khiến bạn dễ dàng mắc sai lầm. Ngoài ra, Rhythm Heaven còn tích hợp tính năng tự soạn soundtrack thú vị trong game.

CẨM TÚ

CÔNG NGHỆ GAME NĂM 2010

Dường như sức ép của công nghệ 2010 đang trĩu nặng trên đôi tay game thủ chúng ta khi các công nghệ điều khiển dựa trên động tác và chuyển động, hệ thống chơi game 3D và dịch vụ trực tuyến đã và đang lộ diện.

Game chuyển động lên ngôi

Ra mắt vào tháng 11 năm 2006, hệ máy Wii của Nintendo đã làm thay đổi cách suy nghĩ của nhiều người về cách thưởng thức game. Bởi lẽ các trò chơi trên hệ máy này không cần đồ họa bóng bẩy chất lượng HD, hỗ trợ âm thanh ngoài chất lượng cao... nhưng vẫn khiến hàng triệu người trên thế giới ngẩn ngơ, cuốn hút bởi cách chơi chuyển động "độc nhất vô nhị" từ trước đến nay. Thành công ngoài sức tưởng tượng của Wii với 56 triệu máy tiêu thụ trên toàn cầu, bỏ xa con số 39 triệu của Xbox 360 và 27 triệu của PS3 (số liệu này được tính đến ngày 30/09/2009 do NDP Group đưa ra) khiến các "kỳ phùng địch thủ" Sony, Microsoft và nhiều hãng game khác buộc phải học hỏi kinh nghiệm để ứng dụng công nghệ nào vào các sản phẩm của mình.

Chẳng hạn Microsoft nhanh chóng giới thiệu hệ thống điều khiển Project Natal dành cho chiếc console Xbox 360 của mình (sản phẩm này được dự kiến sẽ ra mắt vào tháng 11 năm nay). Đây là sản phẩm kết hợp của camera, microphone và các thiết bị cảm ứng khác. Nó có khả năng theo dõi chuyển động của người chơi trong môi trường 3D và tiếp nhận cảm xúc của họ qua trạng thái khuôn mặt, giọng nói.

Sony cũng không vừa sau khi không được thành công lắm với chức năng cảm ứng của tay cầm Six Axis, "ông lớn" này sớm

Tay cầm PlayStation Motion Controller được giới thiệu tại Tokyo Game Show 2009 vừa qua.

"phục thù" bằng việc ra mắt dế di động chơi game chuyển động Sony Ericsson Yari (G0911_85) và các trò chơi PS3 có khả năng tương tác độc đáo với chiếc camera gắn ngoài của máy PS3 (Eye Camera) như Eye Pet, The Eye of Judgment. Mặt khác hãng cũng hứa hẹn sẽ trình làng tay cầm cảm ứng thế hệ mới dành cho PS3 với tên gọi PlayStation Motion Controller trong tương lai gần, đồng thời công bố danh sách các trò chơi mà tay cầm này hỗ trợ như: Ape Escape, Echochrome 2, Resident Evil 5: Alternative Edition, Under Siege…

Hôm 8/1 vừa qua công ty sản xuất phần cứng máy tính Razer (Mỹ) cũng giới thiệu thiết bị điều khiển các trò chơi trên máy tính thông qua việc chơi thử game hành động Left 4 for Dead 2. Điều khiển này có bề ngoài khá giống chiếc Wii Remote của Nintendo, nó có khả năng tái tạo chính xác những chuyển động trên màn hình, thực hiện các lệnh dựa trên cử chỉ của người dùng và dò tìm vị trí trong không gian. Dự kiến thiết bị này sẽ được ra mắt vào cuối năm nay.

Mặc dù là người có công lớn và thúc đẩy thành công trào lưu game chuyển động bằng hệ máy Wii mà cụ thể là bộ tay cầm "thiên biến vạn hóa" Wii Remote, Nunchuk, Wii Motion Plus nhưng đích thân chủ tịch hãng Nintendo

cũng cho biết một cảm biến chuyển động trong thế hệ máy DS tiếp theo của hãng cũng đang được xúc tiến. “Thế hệ Nintendo DS tới đây sẽ có đồ họa chi tiết và được tích hợp một cảm biến có khả năng đọc được các chuyển động của người chơi”, chủ tịch Satoru Iwata trả lời báo chí. Lời phát biểu này cho thấy Nintendo không muốn đứng ngoài cuộc chơi về điều khiển chuyển động cùng với hai ông lớn Sony và Microsoft và các hãng phát triển khác đang hứng thú với công nghệ này.

Cần điều khiển chuyển động của Razor dành cho PC

Không cần PC cấu hình khủng để thưởng thức các game hạng nặng

Mặc dù chỉ mới bước vào quá trình thử nghiệm mở rộng vào đầu tháng một vừa qua (đợt thử nghiệm này chỉ tiến hành riêng tại Mĩ) nhưng dịch vụ OnLive của hãng phát triển cùng tên đã đem lại niềm hy vọng cho các game thủ không có điều kiện nâng cấp phần cứng PC thường xuyên bởi lẽ chỉ cần một băng thông rộng để kết nối vào dịch vụ này là các game thủ có thể chơi những game mới nhất trên thị trường hiện nay với độ phân giải 720p.

Nguyên tắc hoạt động của dịch vụ này là hệ thống máy chủ OnLive sẽ chạy game, sau đó gửi những tín hiệu hình ảnh về cho bạn và những tín hiệu điều khiển khi bạn sử dụng tay cầm hay bàn phím sẽ được chuyển lên máy chủ OnLive xử lý. Phần cứng của OnLive sẽ liên tục nâng cấp, vì thế chừng nào bạn còn kết nối mạng, sở hữu 1 màn hình (vi tính hoặc TV) và một thiết bị điều khiển (tay cầm, bàn phím) thì bạn có thể chơi bất kỳ game nào. Thế này bạn sẽ không cần phải tốn kém cho việc nâng cấp máy tính thường xuyên. Thay vào đó bạn chỉ cần trả phí dịch vụ hàng tháng khi sử dụng OnLive và phí cho việc sử dụng dịch vụ Internet băng thông rộng.

OnLive console sẽ đe dọa vị trí hiện nay của Wii, Xbox 360 và Wii?

Song song đó, bạn cũng có thể chơi qua máy MicroConsole của OnLive, một thiết bị cực kỳ đơn giản mà hãng hứa hẹn giá thành sẽ rẻ hơn bất kỳ thiết bị chơi game nào trên thị trường. Thiết bị này có kích thước bằng lòng bàn tay, thậm chí còn không có chip xử lý đồ họa GPU. Nó chỉ có nhiệm vụ như một bộ nhận và truyền tín hiệu Internet với 2 cổng USB, hỗ trợ 4 thiết bị Bluetooth, cổng tín hiệu audio, video qua HDMI.

Mặt khác, mô hình chơi game dạng này cũng giảm thiểu tối đa hiện tượng ăn cắp bản quyền, vì người dùng không cần phải tải hay cài bất cứ thứ gì, chỉ cần đăng nhập vào hệ thống OnLive. Game thủ cũng sẽ khó có thể hack hay gian lận khi chơi game như trước nữa. Hiện tại dịch vụ này đang thu hút sự quan tâm của nhiều nhà phát triển game lớn trên thế giới như Atari, Eidos, Codemasters, Electronic Arts, Epic, Take-Two, THQ, Ubisoft và Warner Bros.

Chip Tegra 2 và ION của Nvidia giúp chơi game 3D mạnh trên máy tính xách tay và thiết bị di động lâu hơn với chi phí thấp hơn

Thời lượng pin quá ngắn của Laptop và các thiết bị di động khác như điện thoại, netbook… sẽ không còn là mối bận tâm lớn với các game thủ nhờ nền tảng Ion và Tegra 2 của NVIDIA. Tegra 2 là một SoC (System on chip - cả máy tính trong một chip) có kích thước nhỏ như một đồng xu, trong đó có bộ xử lý 2 nhân ARM Cortex A9 với tốc độ tối đa 1 GHz, nhanh hơn 2 đến 3 lần Tegra phiên bản đầu do có băng thông và xung tốc độ cao hơn, hỗ trợ LPDDR2 (bộ nhớ DDR2 tiêu thụ điện thấp), giải nén, mã hóa video HD 1080p. Sản phẩm ứng dụng công nghệ TSMS 40nm cho phép nghe nhạc lên đến 140 giờ và 16 giờ xem phim HD. Trong khi đó, ION là nền tảng ít tiêu tốn điện năng , giá thành thấp rất thích hợp với chip đồ họa sử dụng bộ xử lý Atom trong các netbook và laptop compact. Ngoài khả năng chơi game cực ổn, ION còn có thể trình chiếu các đoạn video 1080i với tốc độ khung hình tối đa và xử lý các thao tác đồ họa phức tạp của Windows 7.

Thiết bị dùng chip Nvidia Tegra 2

Game 3D sẽ thật và sống động hơn

Thử tượng tưởng bạn vừa thoát khỏi lưỡi cưa máy sắc nhọn từ một tên đồ tể bị nhiễm T-virus trong game Resident Evil 5, hay cảm nhận được tốc độ lao như tên bắn từ một chiếc siêu xe đi ngược chiều trong Burnout Paradise!!! Tất cả những trải nghiệm sống động này đều do game 3D mang lại. Tuy nhiên, bạn sẽ cảm nhận chúng tuyệt vời hơn nếu như bạn sở hữu cặp kính 3D Vision của NVIDIA, một PC trang bị card đồ họa GeForce tương thích đủ mạnh và một màn hình có khả năng hiển thị hình ảnh 120Hz. Hiện tại đã có hơn 400 game PC tương thích với cặp kính 3D này từ những game được xếp vào hạng cổ như Psychonauts đến mới nhất hiện nay như Batman Arkham Asylum. Ngoài ra, nhiều hãng khác cũng tung ra các giải pháp chơi game 3D của mình. 2010 cũng được dự báo là năm của game 3D. Liệu điều này có trở thành sự thật?

Hỗ trợ chơi mạng "mạnh" hơn

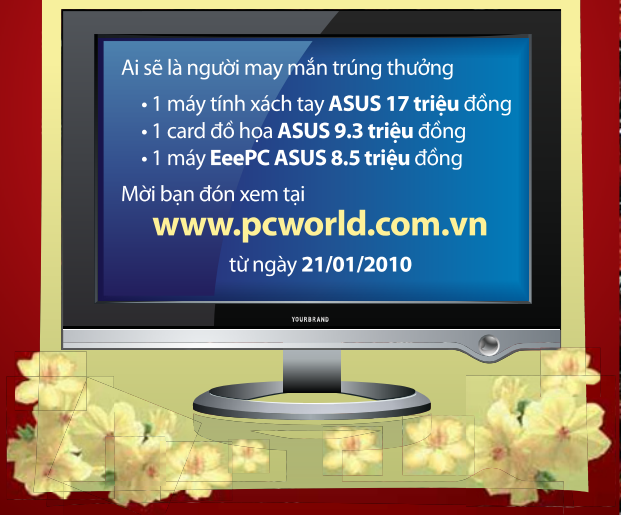
Mặc dù các trò chơi trực tuyến nhiều người chơi bắt đầu bùng nổ từ đầu năm 2000, song thời đó ít người có thể tưởng tượng rằng một tựa game lại có thể đạt đến con số 11,5 triệu lượt đăng ký như World of Warcraft. Hiện nay có rất nhiều trò chơi trên các hệ máy console đã sẵn sàng cho phần chơi mạng. Có thể kể đến khả năng hỗ trợ 256 người chơi cùng lúc như MAG, hay đã hoàn tất nội dung chơi trực tuyến như BioShock 2, thậm chí là đã có thể chơi phối hợp cùng bạn chơi trong Army of Two: The 40th Day. Xu hướng này cho thấy phần chơi mạng đã có những chuyển biến mạnh mẽ, thậm chí là có những máy chủ riêng hẳn. Nó không còn là tính năng bổ sung cho 1 trò chơi, mà đã dần trở thành một bộ phận không thể thiếu trong thế giới ảo.

Bùng nổ game cho điện thoại

Số lượng điện thoại đang được sử dụng hiện nay có thể được đếm lên hàng tỷ và không ít trong số đó luôn "cặp kè" trong túi người dùng. Vì thế, có thể xem điện thoại là một loại máy chơi game cầm tay thế hệ mới nếu đã cài game sẵn trong máy, hoặc sẵn sàng cài đặt bất cứ khi nào. Nếu trước kia chỉ có N-Gage của Nokia là vương giả với game trên điện thoại, thì giờ đây Apple mới đích thực là hoàng đế bởi iPhone và iPod đã có hàng ngàn tựa game sẵn sàng phục vụ. Các thế hệ điện thoại thông minh (smartphone) mới cũng lăm le lật đổ vị thế "bỏ túi" của DS lẫn PSP.

THÔNG BÁO KẾT QUẢ
"Cuộc thi tìm hiểu **ASUS**"

Do Công ty **TNHH ASUS Technology** và tạp chí **Thế Giới Vi Tính - PC World VN** thực hiện



Phát triển nội dung từ người dùng

Khoảng 30 năm trước đây, một số lập trình viên đã bứt mình đột phá trở thành những người phát triển game nhờ vào chính tài năng lập trình và óc sáng tạo vượt bậc của họ. Tuy nhiên, trong vòng 10 năm trở lại đây, đặc biệt là từ năm 2007, do sự bùng nổ toàn cầu của Internet nên nhiều người đã tiếp thu được tri thức về sản xuất game. Vì thế, ngay cả một người dùng bình thường sau khi được hãng phát triển cung cấp công cụ cũng có thể tạo nên một nội dung "phụ trợ game" (đa phần là các bản mod, một số màn chơi mở rộng…). Các trò chơi như Spore hay LittleBigPlanet là minh chứng mới nhất, sống động nhất về việc chú trọng phát triển nội dung từ người dùng.

Game âm nhạc hút khách

Một trò chơi âm nhạc có giá bán không hề rẻ so với "anh em" trong các thể loại hành động hay nhập vai ăn khách. Đặc biệt, nếu có thiết bị âm nhạc chuyên dụng đi kèm trò chơi nữa thì giá đội lên cũng ít nhất là gấp đôi. Ví dụ, phiên bản "DJ Hero Renegade Edition with Turntable Bundle – Wii" có giá niêm yết trên trang web là 199,9 đô la Mỹ (khoảng 3,7 triệu đồng). Doanh số của các trò chơi âm nhạc đỉnh cao như Guitar Hero hay Rock Band luôn đạt mức cao, trong khi các phiên bản đặc biệt của chúng như The Beatles, Van Halen hay Green Day cũng đem về nguồn thu khá lớn. Mặt khác, các bài nhạc bổ sung cho game cũng thu hút không ít game thủ tải về, đến nỗi Harmonix lập ngay kế hoạch thu phí theo tháng đối với game thủ, thay vì thu phí theo từng bản nhạc, nhằm giảm áp lực tài chính cho những ai đam mê nhạc mới.

Chơi miễn phí "tràn lan"

Trên các trang web Shockwave, Kongregate hay NinjaKiwi có một lượng lớn game chạy trên trình duyệt web được phát hành miễn phí. Đa số chúng được phát triển từ các công cụ hỗ trợ như Meet Flash, mà chi phí phát triển game dạng này thì "không là vấn đề" bởi chúng đặt nặng tính quảng bá thương hiệu cho nhà phát triển nhiều hơn. Các trò chơi nhập vai trực tuyến nổi tiếng chơi miễn phí như Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited, Dungeon Fighter Online hay Free Realms cũng ngày càng bùng nổ vì người chơi không phải bỏ tiền để mua tính năng mà họ không cần trong game.

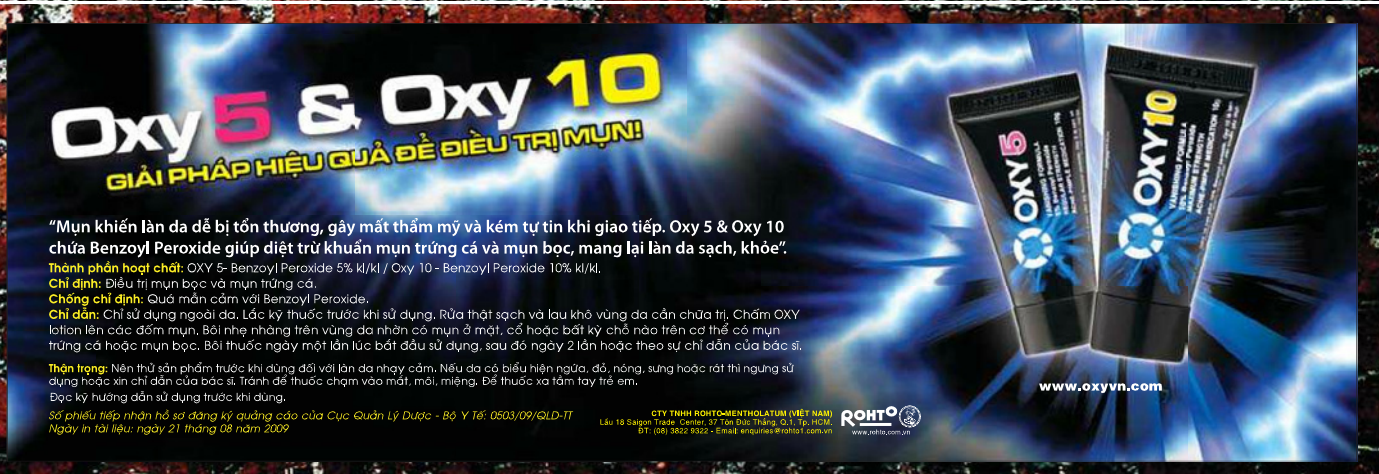
Game trên mạng xã hội

Với sự bành trướng của game trên các mạng xã hội như Facebook (như Mafia Wars hay FarmVille), hàng triệu người không ngờ mình đã đặt chân lên mảnh đất giải trí của ngành công nghiệp game một cách nhanh chóng và dễ dàng. Với đặc điểm dễ chơi và miễn phí hoàn toàn, dạng game này nhanh chóng hòa nhập với cuộc sống hiện đại, nhất là với giới làm việc văn phòng luôn hoạt động trên Internet và mạng xã hội. Đáng lưu ý là game trên mạng xã hội có tác động lôi kéo dây chuyền vì luôn "dụ khị" người chơi tự nguyện gửi đi lời mời chơi đến những người có trong danh sách bạn bè. Thậm chí có không ít người dùng đăng ký Facebook chỉ để tìm cơ hội… ăn trộm trong Barn Buddy!

Nội dung tải về và game phân phối dưới dạng tải về

Nếu như trước kia nội dung tải về chỉ thường là các bản vá lỗi thì hiện nay những gói nội dung nhỏ lẻ góp phần làm gia tăng giá trị cho trò chơi (trên cả PC lẫn console) đều đang được tung ra dưới dạng tải về. Bất kỳ nội dung nào, dù là màn chơi bổ sung hoặc nhân vật mới hay vũ khí mới, đều được đóng gói dưới dạng nội dung tải về. Điển hình là Left 4 Dead 2, Dragon Age: Origins hay sắp tới sẽ là Mass Effect 2. Nhiều tựa game cũng được phân phối dưới dạng tải về qua các dịch vụ Steam, Xbox Live, PlayStation Home. Phát hành trực tuyến giúp các hãng game tiết kiệm chi phí rất nhiều, qua đó góp phần làm hạ giá game, thậm chí về sau còn giúp giảm giá bán dễ dàng khi game không còn "nóng" nữa.

HỒNG LINH



Những tựa game "chào sân" 2010

HOÀNG KIM – CẨM TÚ

Thể loại: Hành động | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360, PSP | **Phát triển:** EA Montreal | **Phát hành:** EA Games | **Ngày phát hành:** Tháng 1/2010

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

Hai chiến binh Tyson và Elliot lại rơi vào thảm họa khi máy bay rơi, và họ lại góp mặt trong những trận đấu súng mới với cửa xe hơi làm khiên chắn đạn. Nhưng mọi thứ sẽ không "na ná" như phiên bản đầu, khi mà bạn chỉ việc bắn và bắn. Việc chọn thời điểm hành động cũng rất quan trọng bởi người chơi có thể lẻn vào tóm gọn kẻ chủ mưu mà không cần tốn một viên đạn nào. Quá trình ghép các bộ phận của súng càng làm cho cuộc chơi thú vị hơn như gắn ống ngắm của súng bắn tỉa lên súng trường, hay gắn thêm một lưỡi lê trước đầu súng trường để có thể cận chiến, v.v...

Thể loại: Hành động | **Hệ máy:** Pc, Xbox 360, DS | **Phát triển:** Ubisoft | **Phát hành:** Ubisoft | **Ngày phát hành:** Tháng 2/2010

SPLINTER CELL: CONVICTION

Từ rất lâu, giới game thủ mê chơi hành động bí mật vẫn mong chờ điệp vụ Sam Fisher trở lại bởi quá trình phát triển tựa game này khá trắc trở. Hiện nay thì Splinter Cell: Conviction đã định hình lối chơi bí mật với sự bổ sung tính năng "theo dõi và tiêu diệt" cùng các thiết bị công nghệ lạc hậu (do không còn được tổ chức Third Echelon cung cấp như trước). Do vậy, trong bối cảnh mới, người chơi dễ dàng nhận thấy hung tính của Fisher cao hơn bất kỳ phiên bản nào trước đó.

Thể loại: Hành động | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox 360 | **Phát triển:** id Software | **Phát hành:** Bethesda Softworks | **Ngày phát hành:** 2010

RAGE

Rage - trò chơi bắn súng mới nhất của id Software đáng ra sẽ do EA phát hành, song ZeniMax Media đã mua id Software rồi giao quyền phát hành Rage cho công ty con Bethesda Softworks hồi tháng 12/2009. Câu truyện trong Rage diễn ra sau khi Trái Đất bị hủy hoại nặng nề do va chạm với hành tinh khác và nhân vật chính nằm trong số người sống sót sau thảm họa. Ngoài những cảnh đấu súng thông thường, người chơi còn có thể thử cảm giác mạnh với những màn đua xe chóng mặt.

Thể loại: Hành động | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox 360 | **Phát triển:** id Software | **Phát hành:** Bethesda Softworks | **Ngày phát hành:** 2010

RED DEAD REDEMPTION

Rockstar Games hứa hẹn sẽ mang đến một thế giới hoang dã cho Red Dead Redemption với những thị trấn ma quái, những khu vực khai hoang cùng nạn cướp bóc. Bối cảnh của game được đánh giá là rộng lớn hơn cả GTA IV, tràn ngập hơi thở của dân cư lẫn các loài thú hoang. Công nghệ phát triển Red Dead Redemption đã được dùng để phát triển nên Liberty City của GTA.

Thể loại: Nhập vai hành động | **Hệ máy:** PC, Xbox 360 | **Phát triển:** BioWare | **Phát hành:** EA Games | **Ngày phát hành:** Tháng 1/2010

MASS EFFECT 2

Chỉ huy trưởng Shepard đã thành công trong việc hóa giải những vấn đề xung đột chủng tộc trong Mass Effect. Tuy nhiên, sau 2 năm yên bình, các vấn đề mới lại nảy sinh. Người chơi sẽ tiếp tục cùng thủy thủ đoàn tàu vũ trụ Normandy du hành không gian loại trừ các mầm mống nguy hiểm, mang lại sự an toàn cho cả thiên hà. Trong phiên bản mới, bên cạnh sự phát triển về chỉ số và thuộc tính, các nhân vật đồng hành còn chịu ảnh hưởng bởi lời nói và hành động của nhân vật chính theo phong cách của BioWare hiện nay.

Thể loại: Hành động | **Hệ máy:** PS3 | **Phát triển:** Zipper Interactive | **Phát hành:** Sony | **Ngày phát hành:** Tháng 1/2010

MAG

MAG là trò chơi được thiết kế chỉ dành cho chơi nhiều người trong một thế giới hỗn loạn với những bản đồ rộng hàng trăm km. Trong game vẫn có một số màn huấn luyện cơ bản nhưng chiến trường mới là người thầy thực sự cho bất kỳ tay súng nào. Nếu không thích chơi cùng 255 người khác, game thủ có thể chọn kiểu đấu nhóm 8-chọi-8 với những điểm chốt cụ thể. Độ tiến thân của game thủ trong cuộc chiến này ngoài tài năng, vũ khí còn có sự ảnh hưởng rất lớn của vận mệnh.

Thể loại: Đua xe | **Hệ máy:** PS3 | **Phát triển:** Polyphony Digital | **Phát hành:** Sony | **Ngày phát hành:** Tháng 2/2010

GRAN TURISMO 5

Những game thủ yêu thích "xế đua" đều quý giá trị chờ đợi Gran Turismo 5 bởi không phải ai cũng có cơ hội điều khiển mẫu xe Mercedes-Ben SLS AMG 2010 trong thế giới thực kể cả khi trúng xổ số. Danh sách mẫu xe đua của tựa game này còn có Ferrari 458 Italia (ra mắt tại Frankfurt Moto Show tháng 9/2009) và Audi R8. Các vật thể, đường đua trong Gran Turismo 5 trông khá chi tiết, kết hợp với hệ thống ánh sáng động sẽ giúp người chơi chộp được những khoảnh khắc đáng nhớ cùng xế yêu của mình.

Thể loại: Hành động | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360 | **Phát triển:** Capcom | **Phát hành:** Capcom | **Ngày phát hành:** Tháng 2/2010

LOST PLANET 2

Phiên bản Lost Planet: Extreme Condition đã giới thiệu đến game thủ hành tinh băng giá E.D.N. III. Tuy nhiên, trong Lost Planet 2 diễn ra 10 năm sau đó, người chơi không còn nhận ra dáng vẻ chiến trường xưa nữa bởi E.D.N. III đã trở nên xanh um nhờ sự góp mặt của nhiều loài động thực vật, giống như một công viên lớn. Trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ ba này sẽ bổ sung thêm vài yếu tố nhập vai nhằm mở rộng dư vị và hệ thống nhiệm vụ phụ. Game cũng có chế độ trực tuyến hỗ trợ 16 người chơi cùng lúc.

Thể loại: Hành động | **Hệ máy:** PC, PS3, Xbox 360 | **Phát triển:** 2K Marin + Digital Extremes | **Phát hành:** 2K Games | **Ngày phát hành:** Tháng 2/2010

BIOSHOCK 2

Mười năm sau sự thất bại của thành phố dưới nước Rapture, BioShock 2 trở lại nơi đây với tham vọng không chỉ dừng ở mức độ mở rộng. Nhân vật chính, với vai trò Big Daddy, trở nên mạnh mẽ hơn, linh hoạt hơn với hai loại vũ khí trên tay, có thể chọn mang cùng lúc mũi khoan nhọn, súng đinh tán hay súng phóng lao Rocket Spear tùy ý. Bên cạnh phần chơi chiến dịch của 2K Marin, BioShock 2 còn có phần chơi mạng do Digital Extremes thực hiện.

Thể loại: Hành động | **Hệ máy:** PS3 | **Phát triển:** SCEI | **Phát hành:** SCEA | **Ngày phát hành:** Tháng 3/2010

GOD OF WAR III

Kể từ khi phiên bản Chains Of Olympus ra mắt trên PSP năm ngoái, ánh mắt mong mỏi của giới game thủ vẫn không ngừng dõi theo dấu chân người hùng Kratos trong cuộc phiêu lưu mới mang tên God Of War III. Ở phiên bản này, Kratos sẽ chiến đấu một mất một còn với vị thần cai quản địa ngục Hades. Đáng buồn vì có tin đây sẽ là phiên bản cuối cùng của dòng game hành động tuyệt đỉnh God Of War.

Thể loại: Phiêu lưu | **Hệ máy:** PS3 | **Phát triển:** Quantic Dream | **Phát hành:** Sony | **Ngày phát hành:** Tháng 2/2010

HEAVY RAIN

Heavy Rain sẽ là một tựa game phiêu lưu dành riêng cho PS3, theo như công bố trên trang web của hãng phát triển Quantic Dream. Trong game, người chơi có thể điều khiển đến 4 nhân vật khác nhau: thám tử tư, kiến trúc sư, phóng viên và nhân viên FBI. Bốn người, với những tính cách và điểm mạnh yếu khác nhau, cùng hợp lại để giải quyết một vụ án tâm linh. Cách khai thác thông tin từ đối tượng đòi hỏi người chơi phải tinh tế, nhanh nhạy và đôi khi là một chút may mắn.

Thể loại: Hành động | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360, PSP | **Phát triển:** Visceral Games | **Phát hành:** EA Games | **Ngày phát hành:** Tháng 2/2010

DANTE'S INFERNO

Dante dấn thân vào địa ngục sau khi biết tin nàng Beatrice bị gã Lucifer đã cám dỗ linh hồn vào thế giới ngầm. Bầy ác quỷ không "dễ chơi" tí nào. Vũ khí trong tay Dante là lưỡi hái Scythe lấy từ Thần Chết và thánh giá Holy Cross của Beatrice. Cách chơi của game thủ sẽ ảnh hưởng kết cuộc dành cho Dante. Trong năm 2010, Dante's Inferno là đối thủ chính so kè cùng God of War III trên mặt trận "làm cỏ địa ngục".

Thể loại: Nhập vai | **Hệ máy:** Square Enix | **Phát triển:** Square Enix | **Phát hành:** PS3, Xbox 360 | **Ngày phát hành:** Tháng 3/2010

FINAL FANTASY XIII

Final Fantasy XIII, một trong những ứng cử viên cho danh hiệu game nhập vai lớn nhất trong năm 2010 cùng với Mass Effect 2 của BioWare, sẽ quay trở lại với phong cách nhập vai mà các fan từng yêu thích trong FF VII và FF X: dàn nhân vật xinh đẹp ấn tượng, trang phục độc đáo thời trang, cốt truyện đầy gay cấn và lối chơi theo lượt truyền thống. Những fan lâu đời của Square Enix rất trông đợi và FF XIII như một tựa game hồi sinh dòng game Final Fantasy. Việc trò chơi phát hành trong tháng 3 sẽ lấn át không ít những tựa game khác ra mắt cùng thời điểm.

Thể loại: Hành động phiêu lưu | **Hệ máy:** PS3 | **Phát triển:** Sony | **Phát hành:** Sony | **Ngày phát hành:** 2010

THE LAST GUARDIAN

Được phát triển bởi đội ngũ từng thực hiện Ico và Shadow of the Colossus, The Last Guardian được kì vọng là tựa game hành động phiêu lưu đậm chất nghệ thuật nhất sẽ phát hành năm nay. Game kể về chuyến phiêu lưu của một cậu bé bí ẩn được quái vật bảo vệ. Chi tiết của The Last Guardian hiện tại vẫn đang được giữ kín, nhưng các fan có thể tưởng tượng đến một cốt truyện đậm chất huyễn tưởng và các cuộc chiến hoành tráng khi game ra mắt.

Thể loại: Hành động | **Hệ máy:** Xbox 360 | **Phát triển:** Bungie | **Phát hành:** Microsoft | **Ngày phát hành:** 2010

HALO: REACH

Với việc Microsoft về sau sẽ chính thức phát triển dòng game Halo, Reach sẽ gần như là phiên bản Halo cuối cùng do chính tay Bungie phát triển. Những chi tiết đầu tiên trong đoạn trailer tại lễ trao giải VGA cho thấy người chơi sẽ tiếp tục vào vai một chiến binh Spartan nhưng không phải là anh chàng Master Chief quen thuộc. Cách chơi của Halo: Reach sẽ đề cao tính đồng đội nhiều hơn, và trò chơi sẽ tích hợp thêm tính năng tinh chỉnh áo giáp và lựa chọn vũ khí khi chiến đấu. Trò chơi Halo cuối cùng của Bungie chắc chắn sẽ tạo một "cơn địa chấn" game bắn súng mới trong năm nay.

Thể loại: Đối kháng | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3 | **Phát triển:** Capcom | **Phát hành:** Capcom | **Ngày phát hành:** 6/4/2010

SUPER STREET FIGHTER IV

Capcom không quá lạ lẫm với việc "xào lại" những tựa game đối kháng của mình, đặc biệt là dòng game Street Fighter đã có rất nhiều phiên bản được làm lại với những cải tiến hoặc bổ sung. Với Street Fighter IV phát hành năm ngoái, Capcom cũng làm động thái tương tự với việc tung ra bản "Super" trong năm nay, bổ sung những đấu sĩ "cũ mà mới" như Cody và Guy trong dòng Street Fighter Alpha và T.Hawk, Deejay trong Super Street Fighter 2. Những chiêu thức của các đấu sĩ cũng được bổ sung và tinh chỉnh lại để đảm bảo sự cân bằng giữa các nhân vật khi giao chiến.

Thể loại: Chiến lược | **Hệ máy:** PC | **Phát triển:** Blizzard | **Phát hành:** Blizzard | **Ngày phát hành:** Quý 2/2010

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Blizzard luôn trả lời "trò chơi chỉ được phát hành khi nó đã sẵn sàng" khi được hỏi về ngày ra mắt của tựa game chiến lược mới. Với StarCraft II, trò chơi được chia làm 3 phiên bản trong đó Wings of Liberty nói về lực lượng Terran sẽ được phát hành vào Quý 2 năm nay. Một trong những cải tiến lớn nhất là đồ họa của trò chơi đã được 3D hóa hoàn toàn, trong khi đó lối chơi chưa thể hiện nhiều lắm. Tuy nhiên, StarCraft II vẫn là tựa game được mong đợi nhiều nhất của các fan game chiến thuật thời gian thực trong năm 2010.

Thể loại: Hành động | **Hệ máy:** PC, Xbox 60 | **Phát triển:** Realtime Worlds | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** Quý 2/2010

APB

Một tựa game "nhái" theo phong cách tự do của Grand Theft Auto, như APB của EA lại cho người chơi lựa chọn một trong hai phe phái là cảnh sát hoặc tội phạm chiến đấu trong thành phố. Ngoài ra, một trong những tính năng nổi bật của APB là tinh chỉnh nhân vật, lựa chọn vũ khí và thành lập "bang hội" trong game để tham gia các trận chiến lớn. Đây là tựa game mà các fan của GTA cần thử qua.

Thể loại: Platform | **Hệ máy:** Wii | **Phát triển:** Nintendo | **Phát hành:** Nintendo | **Ngày phát hành:** 2010

SUPER MARIO GALAXY 2

Sự thành công vượt bậc của Super Mario Galaxy năm 2007 đã khiến Nintendo quyết định phát triển tiếp phiên bản 2 của trò chơi về anh chàng sửa ống nước nổi tiếng Mario. Đây là tựa game Mario thứ hai chính thức cho hệ máy Wii, và nó sẽ tiếp nối những sự kiện trong bản Super Mario Galaxy đầu tiên. Chú khủng long quen thuộc Yoshi sẽ tái xuất cùng Mario, nhưng chi tiết về lối chơi của Super Mario Galaxy 2 vẫn chưa được hé lộ nhiều ngoài việc Mario sẽ nhờ cậy nhiều vào người bạn đồng hành khủng long.

Thể loại: Hành động | **Hệ máy:** Wii | **Phát triển:** Team Ninja | **Phát hành:** Nintendo | **Ngày phát hành:** 2010

METROID: OTHER M

Một tựa game Metroid do những nhà phát triển của dòng game Ninja Gaiden thực hiện, chỉ điều này thôi cũng đã thu hút rất nhiều sự tò mò từ các game thủ. Metroid: Other M có hệ thống camera kết hợp khá đặc biệt với góc nhìn thứ nhất và thứ ba trong một vài phân khúc và thêm vào đó là các pha đi cảnh theo kiểu side-scrolling. Trò chơi sẽ cải tiến yếu tố phiêu lưu khám phá cho game đồng thời với "tay nghề" của Team Ninja, chất hành động của Metroid: Other M hứa hẹn sẽ rất hoành tráng.

Thể loại: Hành động nhập vai | **Hệ máy:** DS | **Phát triển:** Game Freak | **Phát hành:** Nintendo | **Ngày phát hành:** 14/3/2010

POKEMON HEARTGOLD/ SOULSILVER

Hai phiên bản Pokemon HeartGold và SoulSilver được phát hành cùng lúc và được xem là món quà năm mới thích hợp nhất đối với các game thủ thiếu nhi. Các "quái vật bỏ túi" sẽ quay lại với những cải tiến mới ở lối chơi sáng tạo và sự đa dạng trong chủng loại.

Thể loại: Hành động | **Hệ máy:** PSP | **Phát triển:** Kojima Productions | **Phát hành:** Konami | **Ngày phát hành:** 25/5/2010

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Metal Gear Solid một lần nữa lấn sân PSP với phiên bản Peace Walker, và người anh hùng lần này chính là Naked Snake - nhân vật chính trong Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Trò chơi nói về những nhiệm vụ mà anh chàng thực hiện sau khi nhận được danh hiệu Big Boss và ở Peace Walker, tính năng nổi bật nhất là lối chơi co-op: bạn có thể chia sẻ đạn dược, hô hấp nhân tạo đồng đội bị bất tỉnh hoặc tập kích những tên lính canh... Đây sẽ là tựa game Metal Gear Solid bạn cần phải phối hợp hành động với nhiều nhân vật khác để hoàn thành nhiệm vụ.

Tin Trong nước

SONY CHÍNH THỨC PHÂN PHỐI CONSOLE TẠI VIỆT NAM

Ngày 16/1/2010, Sony Electronics Việt Nam công bố phân phối chính thức các thiết bị console chơi game tại Việt Nam. Các console này (PS3 giá có thuế 9.990.000đ, PS2 4.490.000đ, PSP 5.990.000đ) cùng các tựa game bản quyền sẽ được bán tại hệ thống cửa hàng của Sony Center và hệ thống điện máy Nguyễn Kim trên toàn quốc.

GARENA NHẮM PHÁT HÀNH GAME MỚI

Garena *(http://vn.garena.com)* vừa kỉ niệm tròn 2 năm ngày chính thức ra mắt phiên bản tiếng Việt. Sau hơn 2 năm hoạt động, hiện Garena hỗ trợ hầu như tất cả các game thi đấu e-Sports như Warcraft III (Melee, Dday, DotA, Custom map…), Starcraft, Counterstrike 1.6, Counterstrike Source, Call of Duty, Left 4 Dead, Age of Empires. Garena Việt Nam trong năm 2010 cũng tham gia phát hành một số tựa game multiplayer online mới và có khả năng đó là Heroes of Newerth.

MU VIỆT NAM: VUA CỦA CÁC VỊ VUA

"Vua của các vị vua" là sự kiện Công Thành Chiến "khủng" nhất của MU Việt Nam. Sự kiện này sẽ diễn ra vào ngày 31/01/2010, với sự góp mặt của những Liên Minh đứng đầu tại các cụm máy chủ Noria, Hợp Nhất, Phục Hưng để chọn ra vị Vua thông minh, mưu lược và hùng mạnh nhất trong cộng đồng game thủ MU Việt Nam. Các Liên Minh tham gia vào Công Thành Chiến tại Hợp Nhất vào ngày 10/01/2010, tại Noria và Phục Hưng vào ngày 17/01/2010 để lựa chọn vị Vua đại diện cho từng cụm máy chủ.

NETGAME ASIA GIỚI THIỆU DANH TƯỚNG ONLINE

NetGame Asia cho biết Danh Tướng Online (do công ty 8KingGame phát triển) sẽ thử nghiệm Closed Beta trong tháng 1/2010. Game tái hiện bối cảnh Trung Quốc cuối Đông Hán, đưa người chơi về thời Tam Quốc giữa 3 nhà Ngụy - Thục – Ngô với điểm khởi đầu ở thành Tương Dương. Trang chủ của game đặt tại *http://danhtuong.livevn.com*.

ZING DANCE THỬ NGHIỆM OB

Giai đoạn thử nghiệm Open Beta (OB) của Zing Dance diễn ra từ 12/1– 8/2/2010. Nhà phát hành đang hoàn tất các vấn đề kỹ thuật và bổ sung tính năng mới để chính thức thương mại hóa vào đầu năm 2010. Tham khảo tại *http://dance.zing.vn*.

THẾ GIỚI BÁ VƯƠNG VÀ REQUIEM ONLINE

Asiasoft tiến hành thử nghiệm Thế Giới Bá Vương giai đoạn CB (Close Beta) vào ngày 8/1/2010. Trước đó, game đã đi qua giai đoạn thử nghiệm hạn chế với 400 game thủ (tester). Tham khảo thêm tại *http://gaw.playpark.vn/*. Asiasoft cũng cho biết sẽ phát hành Requiem Online vào tháng 2/2010.

HOÀI LINH TÌM BĂNG TUYẾT NHI

Tại chương trình Đại Kiếm Hội miền Nam vừa diễn ra đêm 10/01/2010, danh hài Hoài Linh đã "giúp" nhà vua tìm ra Băng Tuyết Nhi. Đó là Vũ Hà Kiều My (Miss Hỏa Kiếm) đã đoạt ngôi vị Ngọc nữ và được xưng danh Băng Tuyết Nhi đại diện cho cộng đồng người chơi Kiếm Thế. Ngày 17/01/2010, cô đã "Bắc tiến" để tìm chàng trai Hỏa Vô Song trong Đại Kiếm Hội dành cho game thủ phía Bắc. Tham khảo tại *http://kiemthe.zing.vn*.

Tin Thế Giới

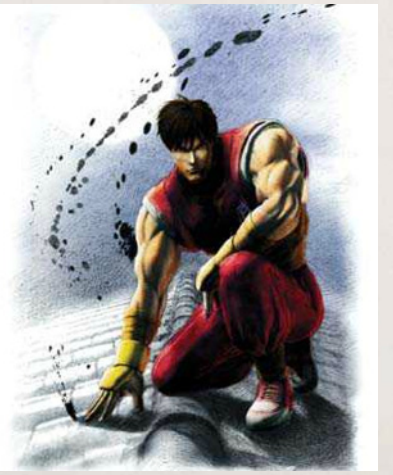
DOANH THU PS3 TĂNG NHỜ FINAL FANTASY XIII

Doanh thu máy chơi game PlayStation 3 (PS3) của Sony trong tuần từ 14-20/12/2009 tăng cao do game "Final Fantasy XIII" vừa xuất hiện. Theo đó, doanh số PS3 trong tuần này đạt 237.086 chiếc. Game "Final Fantasy XIII" được tung ra hôm 17/12/2009 và doanh số những chiếc PS3 cài game này trong 4 ngày đầu phát hành là 92.000 chiếc, Media Create cho biết. "Final Fantasy XIII" là phiên bản mới nhất trong loạt game dài hơi Final Fantasy do Square Enix phát triển. Doanh thu PS3 trong tuần từ 14-20/12/2009 vượt nhiều tuần trước đó và còn cao hơn cả đầu tháng 9/2009, khi Sony tái công bố PS3 Slim mỏng hơn, có giá mềm hơn. Theo Media Create, doanh thu PS3 Slim trong tuần đầu tiên là 152.000 chiếc. PS3 Slim đã khiến doanh số PS3 trong 3 tháng gần đây cao hơn. Dù việc kinh doanh PS3 vẫn còn lỗ nhưng Sony hy vọng sẽ có lãi trở lại trong năm 2010. Việc công bố những game như "Final Fantasy XIII" đóng một vai trò quan trọng trong kế hoạch này. Tới đây, Sony sẽ thêm những dịch vụ như cho thuê phim, TV show… vào PS3. Công ty cũng sẽ cập nhật phần mềm để ổ Blu-ray trong PS3 có khả năng phát video 3D.

SUPER STREET FIGHTER IV RA MẮT TRỄ

Theo lịch trình năm 2010 của Capcom, những tựa game "bom tấn" như Super Street Fighter IV, Lost Planet 2 và Monster Hunter Tri sẽ không được phát hành trong quý 1. Những tháng đầu năm 2010 cũng là thời điểm xuất hiện nhiều tựa game hay như Mass Effect 2, God of War III, Splinter Cell: Conviction, Final Fantasy XIII, Dante's Inferno, BioShock 2, Army of Two: The 40th Day, MAG, No More Heroes 2: Desperate Struggle, Command & Conquer 4: Tiberian Twilight... Có lẽ chính vì thế Capcom muốn tránh sự cạnh tranh từ các hãng game này.

Tuy nhiên, những tựa game đáng chú ý khác của Capcom như Dark Void và Tatsunoko vs Capcom vẫn phát hành đúng lịch trình vào tháng 1/2010.



RESIDENT EVIL 5: DESPERATE ESCAPE

Gần 1 tuần sau ngày phát hành gói nội dung tải về thứ 2 của Resident Evil 5, Capcom cũng sẽ tung ra bản đặc biệt dành cho 2 hệ máy Xbox 360 và PS3. Capcom đã hé lộ đôi chút chi tiết về gói tải về thứ hai Desperate Escape của trò chơi Resident Evil 5: có màn chơi chiến dịch Desperate Escape và những bộ trang phục mới. Thêm vào đó, chế độ chơi Mercenaries Reunion cũng sẽ có trong gói tải về trên.

Desperate Escape sẽ ra mắt trên Xbox 360 vào ngày 3/3/2010 và trên PS3 1 ngày sau đó. Phiên bản đặc biệt Gold Edition của Resident Evil 5 dành cho cả 2 hệ máy trên (phát hành vào ngày 9/3/2010) sẽ có thêm 2 màn chơi mới và một số trang phục mới. Tuy nhiên, Capcom vẫn chưa có kế hoạch phát triển nội dung tải về dành cho phiên bản Resident Evil 5 trên PC.

SPLINTER CELL CONVICTION RA MẮT BẢN ĐẶC BIỆT

Tom Clancy's Splinter Cell Conviction sẽ có phiên bản Limited Collector's Edition dành cho 2 hệ máy PC và Xbox 360. Phiên bản đặc biệt này sẽ có 1 bức tượng của nhân vật chính Sam Fisher; đĩa nhạc nền Splinter Cell Conviction (hơn 17 bản); bộ giáp Shadow Armor; sử dụng ngay 3 loại súng SC300, SR2 và MP5.

Bản Limited Collector's Edition của trò chơi Tom Clancy's Splinter Cell Conviction sẽ được bán vào ngày 26/2/2010. Liên kết tải đoạn video clip giới thiệu phiên bản đặc biệt Limited Collector's Edition: *http://static2.cdn.ubi.com/emea/videos/download/all/SCC_Exclusive_Collector_Edition_UK_Download.zip.*

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON RA MẮT

Activision Publishing công bố War for Cybertron, phiên bản mới nhất của dòng game người máy Transformers, hiện do High Moon Studios phát triển. "Tiền bản" Transformers: War for Cybertron có 2 cốt truyện độc lập: phần chơi Autobot mô tả hình ảnh những người hùng xả thân vì đất mẹ, trong khi phần chơi Decepticon đề cập đến tham vọng thống trị thiên hà, trước khi các siêu người máy có mặt trên Trái Đất.

Các tình tiết trong trò chơi sẽ mô tả chi tiết một số sự kiện quan trọng đã xảy ra, đồng thời tạo đà dẫn truyện cho nội dung mới của Transformers. Phiên bản này cũng sẽ có chế độ chơi trực tuyến (dạng đối đầu) cùng chế độ chơi phối hợp trực tuyến.

Dự kiến Transformers: War for Cybertron sẽ ra mắt trên các hệ máy PC, Xbox 360, PS3, Wii và DS trong năm 2010.

HOÀNG TỬ BA TƯ TRỞ VỀ "DÒNG CÁT THỜI GIAN"

Ubisoft cho biết phiên bản mới nhất của dòng game Prince of Persia sẽ mang tên The Forgotten Sands, kết nối The Sands of Time. Thời điểm diễn ra Prince of Persia: The Forgotten Sands nằm giữa 2 phiên bản The Sands of Time và Warrior Within, chủ yếu là nối tiếp nội dung của The Sands of Time, khi Hoàng tử ghé đến vương quốc Azad.

Game sẽ giới thiệu một loạt những nhân vật mới cùng các siêu năng lực điều khiển thời gian. Cũng trong phần chơi này, Hoàng tử sẽ học được cách lãnh đạo thực thụ trong cuộc chiến bảo vệ vương quốc cũng như nhận ra rằng để có được siêu năng lực thì cái giá phải trả không hề nhỏ. Prince of Persia: The Forgotten Sands sẽ phát hành vào tháng 5/2010 trên nhiều hệ máy như PC, Xbox 360, PS3, Wii, PSP, DSi và DS.

DRAGON AGE: ORIGINS "TRỞ VỀ" OSTAGAR

Gói nội dung tải về Return to Ostagar gợi lại cuộc chiến đau buồn nhất trong Dragon Age: Origins. Hãng BioWare công bố sẽ phát hành gói nội dung tải về Return to Ostagar của trò chơi nhập vai Dragon Age: Origins cho 2 hệ máy PC và Xbox 360 vào ngày 5/1/2010. Gói tải về này cũng sẽ có cho hệ máy PS3 song sẽ muộn hơn, dự kiến là cuối tháng 1/2010. Mức phí của Return to Ostagar là 4,99 đô la Mỹ (khoảng 80.000 đ).

Return to Ostagar nối dài cốt truyện của Dragon Age: Origins khi đưa các nhân vật trở lại chiến trường Ostagar – nơi diễn ra thời khắc diệt vong đen tối nhất của các anh hùng Grey Wardens. Lúc này, người chơi sẽ truy tìm bộ giáp trụ của đức vua Cailan, đồng thời tìm hiểu rõ hơn trận chiến bảo vệ hòa bình khốc liệt nhất ở phiên bản gốc

PHÁT HÀNH: Disney Interactive Studios | **PHÁT TRIỂN:** Griptonite Games | **THỂ LOẠI:** 3D Platformer | **HỆ MÁY:** PC | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 17/11/2009 | **ESRB (TUỔI):** Everyone
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: P4 1,6GHz, RAM 512MB, HDD 3,5GB, VGA 64 MB Pixel Shaders 2.0, Windows XP / Vista / Windows 7.

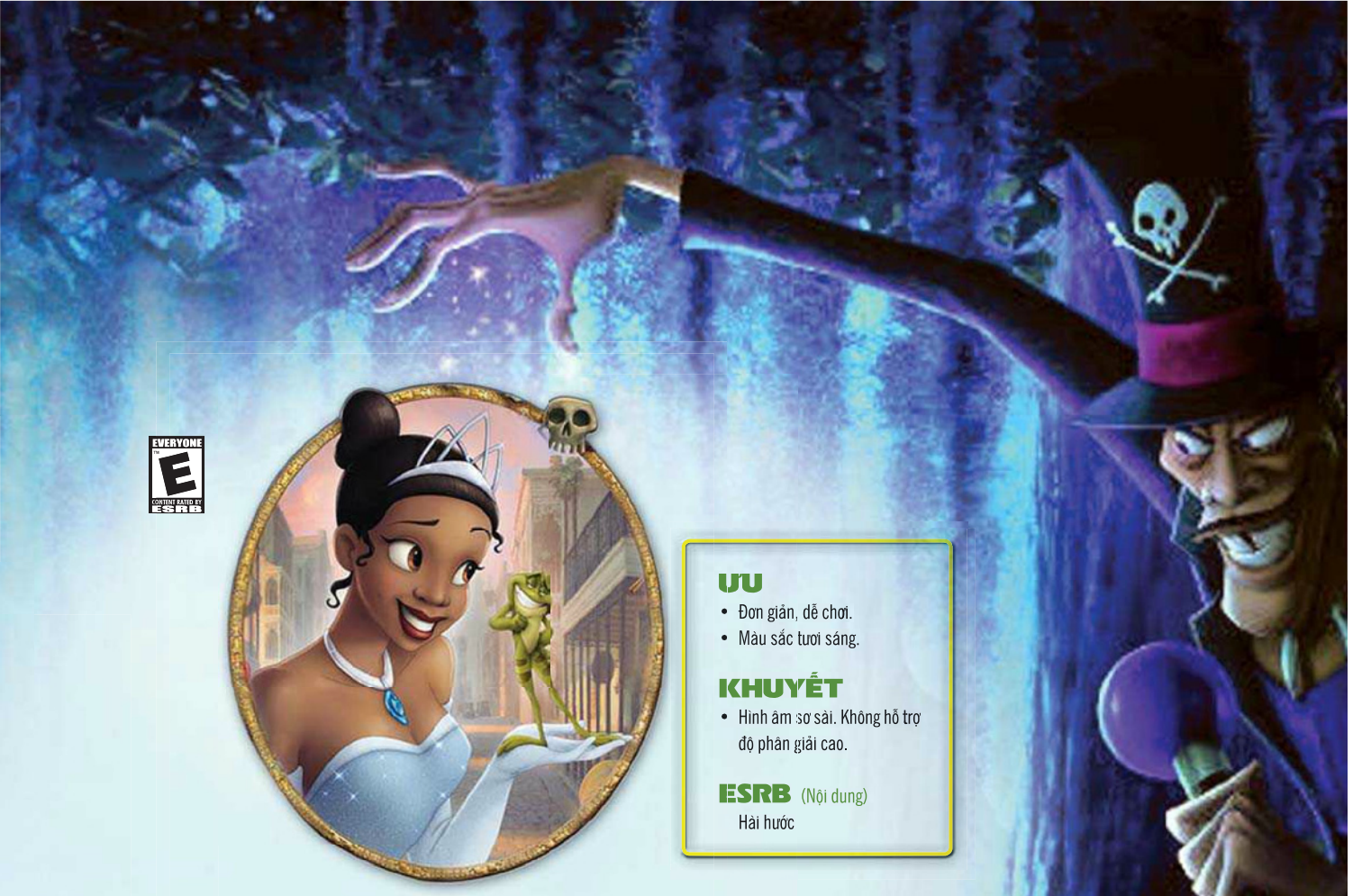
Cổ tích thời hiện đại

Nhẹ nhàng và vui nhộn nên bất cứ ai cũng có thể giải trí sảng khoái với The Princess & The Frog

Bộ phim The Princess & The Frog (TPTF) được xem là "chuyến hành hương" của hãng Disney trở về thời kỳ làm phim hoạt hình cổ điển (dạng vẽ tay truyền thống và có chút ít sự trợ giúp từ phần mềm máy tính) do hầu hết các phim hoạt hình ngày nay đều theo đuổi công nghệ 3D. Tuy vậy chính nét cũ mà hay này của TPTF lại kích thích sự tò mò của người xem và mọi người đều nô nức đón chờ ngày nó được trình làng tại các rạp chiếu bóng. Và như thường lệ, Disney cũng tung ra tựa game cùng tên để thỏa mãn những ai có mong muốn tham gia sớm vào chuyến phiêu lưu của các nhân vật trong phim.

Chuyển thể từ tác phẩm Hoàng Tử Ếch nổi tiếng của anh em nhà Grimm, câu chuyện cổ tích trong TPTF diễn ra tại thành phố New Orleans tươi đẹp. Nội dung chính kể về mối tình lãng mạn và ngộ nghĩnh giữa Tiana - cô gái trẻ xinh đẹp luôn mong ước được làm bà chủ của một nhà hàng nổi tiếng mang tên mình và Naveen - chàng hoàng tử điển trai xứ Maldonia. Do ham chơi nên Naveen lọt vào cạm bẫy của tên phù thủy Facilier và biến thành một con ếch. Anh bạo dạn nhờ Tiana phá bỏ lời nguyền bằng một nụ hôn ngọt ngào như trong truyện cổ tích với lời hứa sẽ giúp đỡ về kinh tế để hiện thực giấc mơ của cô. Trớ trêu thay, sau khi trao nụ hôn đầu đời Tiana cũng chịu chung số phận với Naveen. Nhưng cả hai đều không ngờ chính nhờ sự kiện này mà họ sẽ có một chuyến phiêu lưu đầy hài hước và tìm thấy tình yêu đích thực.

Vào vai Tiana, bạn sẽ



ƯU
- Đơn giản, dễ chơi.
- Màu sắc tươi sáng.

KHUYẾT
- Hình âm sơ sài. Không hỗ trợ độ phân giải cao.

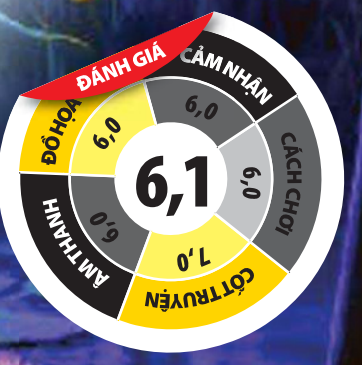
ESRB (Nội dung)
Hài hước

điều khiển cô đi học việc để có thể quản lý được một nhà hàng thành công. Cô phải học đủ mọi thứ từ công việc trang trí, bếp núc cho đến bồi bàn và chúng được hiện thực thông qua 25 mini games với thể loại phong phú. Hầu hết chúng đều rất đơn giản nên phù hợp với tất cả mọi người và bạn có thể mời các thành viên trong gia đình cùng giải trí. Sau mỗi màn chơi thành công bạn, Tiana sẽ nhận được nhiều phần thưởng khác nhau như bàn ghế để trang hoàng cho nhà hàng, quần áo và trang sức để chưng diện trong lễ khai trương… Điểm thú vị ở đây là việc tranh tài cùng 3 nhân vật khác trong các nhiệm vụ rất vui nhộn, nhất là những màn có tính chất âm nhạc hoặc những trò phá phách của Tiana nhằm châm chọc viên bếp trưởng to tròn khó tính.

Tất cả hình ảnh trong game đều được dựng 3D nhưng tạo hình của nhân vật vẫn giữ được phần hồn sinh động như trong phim. Ngoại cảnh đơn giản với màu sắc tươi sáng dễ dàng thu hút sự chú ý của những em nhỏ yêu thích chuyện cổ tích. Tuy vậy nếu nhà phát triển đầu tư thêm vào các vật dụng trang trí như dải nơ, vương miện sao cho mượt mà và bắt mắt hơn thì có lẽ TPTF sẽ tạo được nhiều hứng thú với những game thủ trưởng thành. Thế mạnh của phần nhìn chính là hiệu ứng ánh sáng lồng vào các nốt nhạc của bài hát, hoặc những cung đoạn khác trong trò chơi. Âm thanh góp phần làm TPTF trở nên vui tươi hơn nhờ những đoạn nhạc nền sống động nhưng hơi chói tai, riêng khâu lồng tiếng rất truyền cảm và bạn sẽ phải phì cười trước tiếng trẻ môi đề nghị được hôn của chú ếch Naveen.

Dù chỉ là game ăn theo phim, nhưng với lối chơi đơn giản và vui nhộn, TPTF vẫn thích hợp để dành tặng các em nhỏ hoặc cho cả nhà giải trí trong ngày Tết. Sau khi hoàn thành những màn chơi dí dỏm, sẽ trọn vẹn hơn nếu bạn cùng người thân thưởng thức bộ phim hoạt hình cùng tên của Disney để chung vui với Tiana và Naveen.

PHƯỢNG LINH



WORLD THẾ GIỚI

WORLDSHIFT

PHÁT HÀNH	Playlogic International
PHÁT TRIỂN	Black Sea
THỂ LOẠI	RTS
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	17/11/2009
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU P4 2.0GHz, RAM 512MB, VGA 128MB, OS Windows® XP, Vista, HDD 3GB
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU 2.4GHz Dual, RAM 2GB, VGA 256MB with Shader 3.0 or higher, OS Windows® XP, Vista, HDD 3GB
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	CPU C2D 2.66GHz, RAM 2GB, VGA 512MB 8800 GTS, OS WinXP SP2, HDD 1TB

Chuyện xảy ra vào năm 2012 khi Trái Đất bị biến dạng do va chạm với hành tinh Shard Zero có chứa chất dịch "chết chóc", khiến cuộc sống của phần lớn sinh vật trên Trái Đất bị hủy diệt trong đó có loài người. Một số may mắn sống sót nhưng bị ảnh hưởng bởi sự thay đổi của khí hậu, các chất hóa học phát tán khắp nơi nên bị biến đổi gien trở thành loài sinh vật mới, tập trung thành những bộ lạc sống rải rác khắp nơi trong các cánh rừng. Loài người không bị biến đổi sống tập trung ở 5 thành phố lớn với nền văn minh và công nghệ mới. Tất cả đều sống nhờ vào nguồn tài nguyên của Trái Đất, bên cạnh đó những sinh vật ngoài hành tinh cũng tới đây để khai thác tài nguyên, sự cạnh tranh gay gắt giữa con người, người ngoài hành tinh và những người biến đổi gien ngày càng trở nên khốc liệt, dẫn tới những xung đột liên miên giữa 3 phe.

Cách chơi và cơ chế điều khiển bằng chuột của WorldShift hoàn toàn giống như các game RTS trước đây. Bạn chỉ việc nhấn chọn và ra lệnh điều khiển một nhóm quân di chuyển khắp nơi để thi hành mệnh lệnh được giao. Tuy cơ chế điều khiển có phần lạc hậu so với các game RTS hiện nay nhưng trí thông minh của máy và yếu tố chiến thuật đã phần nào "gỡ điểm" cho trò chơi. Mỗi phe phái đều có những điểm mạnh và yếu riêng, không phe nào là quá mạnh để có thể áp đảo đối phương. Vì vậy, tính cân bằng trong game được bảo đảm. Bạn phải vận dụng chiến thuật hợp lý cùng với chọn "đồ chơi" thật chiến để chống lại kẻ thù. Phe người có những ưu thế về công nghệ vũ khí, giáp sắt nhưng dễ tổn thương và chậm chạp. Trong khi phe biến đổi gien thì lì lợm, hung bạo, mạnh về sử dụng phép thuật nhưng vũ khí thô sơ. Phe người ngoài hành tinh có công nghệ tiên tiến, di chuyển nhanh, thoắt ẩn thoắt hiện gây khó khăn cho đối phương không ít. Cả 3 phe đều có những đơn vị chiến đấu riêng, có loại đánh cận chiến, có loại đánh từ xa và mỗi đơn vị

nSHIFT

RUNG 2 CHUYÊN

ESRB (NỘI DUNG)
- Máu.
- Bạo lực Huyễn mộng.

KHUYẾT
- Phần chơi đơn nhàm chán.
- Cơ chế điều khiển lỗi thời.

ƯU
- Âm thanh, đồ họa thể hiện tốt.
- Lối chơi multi, co-op hiệu quả.

đều mang một diện mạo riêng nên dễ phân biệt cho người chơi. Cũng giống như các game RTS khác, bạn phải khai thác tài nguyên, xây dựng quân đội rồi mới có thể mở rộng lãnh thổ của mình bằng các chiến dịch quân sự của mình. Mỗi đơn vị quân đều có thể tích lũy điểm kinh nghiệm chiến đấu để gia tăng "độ bền" trong chiến đấu, công nghệ trang bị cho các anh hùng (Hero) sẽ có tác dụng lên toàn bộ nhóm quân chứ không phải chỉ có một mình chỉ huy mới có. Nếu chỉ huy có "món xịn" thì lính sẽ thiện chiến hơn. Các "đồ chơi" nằm rải rác trong game. Bạn tìm kiếm thu nhặt chúng hoặc mua chúng hay được tặng thưởng khi hoàn thành nhiệm vụ. Nhưng không phải lúc nào bạn cũng "tậu" lính, nâng cấp "hàng xịn" là có thể ung dung tiêu diệt kẻ địch. Có khi bạn sẽ phải bỏ chạy thục mạng hoặc lẩn tránh khỏi đường đi của chúng vì kẻ địch đông, mạnh hơn bạn và cũng có chiến thuật hợp lý để đối phó với bạn. Vì vậy, bạn phải sử dụng chiến thuật và có phản ứng nhanh chóng với các tình huống.

Nhưng rồi phần chơi chiến dịch sẽ trở nên nhàm chán sau khi bạn chơi được vài màn, các công trình và đơn vị trong trò chơi cũng không nhiều. Tất cả những gì WorldShift đòi hỏi chỉ có "đến chỗ này, đến chỗ kia để tiêu diệt quân địch, hỗ trợ đồng đội phá vòng vây". Cốt chuyện dường như được sắp đặt sẵn, không hề có những nút thắt mở gây cao trào tạo khí thế cho người chơi. Thay vào đó, chế độ chơi mạng mới chính là điểm mạnh của WorldShift với các bản đồ rộng lớn, cơ chế phối hợp với đồng đội tạo nên sự hấp dẫn theo đúng phong cách game online.

Dường như để bù đắp lại phần chơi đơn nhàm chán mà game được khoác lên mình bộ đồ 3D lộng lẫy, đầy màu sắc lung linh huyền ảo. Đồ họa tuyệt vời thể hiện các vật thể, thế giới xung quanh một cách chi tiết sống động, với nhiều sinh vật kì lạ, các cánh rừng hoang sơ bao phủ những cây cầu, thành phố cổ, những tia nắng mặt trời rực rỡ xuyên qua các kẽ lá của những cây cổ thụ to cao soi sáng mặt đất với màu xanh của cây cỏ. Các hiệu ứng phép thuật, cháy nổ được thể hiện đẹp mắt, nhiều màu sắc kết hợp cùng âm thanh sống động, lúc du dương lúc sôi nổi làm nền cho những cuộc chiến kịch tính. WorldShift là một game RTS cổ điển "khoác" bộ áo 3D lộng lẫy, hệ thống nhân vật độc đáo, chế độ chơi multi, co-op hấp dẫn. Nếu bạn là fan của RTS thì trò chơi là một tựa game không thể bỏ qua vào dịp đầu năm.

NGUYỄN THỊNH

PHÁT HÀNH: 2K Games | **PHÁT TRIỂN:** Gearbox Software | **THỂ LOẠI:** 3D Platformer | **HỆ MÁY:** PC, Xbox360 | **NGÀY PHÁT HÀNH:** 09/12/2009 | **ESRB (TUỔI):** Mature
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ: P4 2,4GHz, RAM 1GB, HDD 8GB (tính luôn bản gốc), VGA 256 MB Pixel Shaders 2.0+, Windows XP / Vista/ Windows 7.

Phiêu lưu đến đảo Jakobs

Sức nóng từ cuộc đua tranh giành kho báu trên hành tinh Pandora chưa kịp lắng xuống thì nay người chơi lại có dịp du hành đến hòn đảo Jakobs để bắt đầu chuyến phiêu lưu mới có phần hơi ghê rợn của mình."

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

the Zombie Island of Dr. Ned

Tháng 10/2009, Gearbox Software (GS) tiếp tục khẳng định vị thế vững chắc của mình trong thể loại game bắn súng góc nhìn thứ nhất với Borderlands. Kể từ khi ra mắt, hàng loạt những lời khen cùng ý kiến đóng góp tích cực được người chơi đưa ra khiến Borderlands trở thành một cơn sốt nho nhỏ trong làng game. Thậm chí nó còn qua mặt những đại kình địch như Modern Warfare 2 (MW2), Left 4 Dead 2 (L4D2)... để thuận lợi giật luôn danh hiệu "Game bắn súng hay nhất của năm 2009" do IGN – trang web giới thiệu và đánh giá game rất có uy tín – bình chọn. Nhiều người tỏ ra bất ngờ nhưng ngẫm nghĩ thì thấy quyết định của IGN cũng hợp lý. Borderlands có thể không hoành tráng như MW2 hay dồn dập như L4D2, tuy nhiên nó tạo được mối liên kết rất cuốn hút giữa người chơi với nhau và sở hữu một hệ thống vật dụng tuyệt vời. Bất kể chơi đơn hay chơi mạng thì Borderlands đều mang đến một trải nghiệm sâu sắc hơn so với những tựa game cùng thể loại, một phần có thể do phong cách đồ họa cel-shading khá lạ và đẹp mắt. Bấy nhiêu cũng đủ làm động lực cho GS tiếp tục công việc của mình và họ đã không để người chơi chúng ta chờ đợi lâu, gói nội dung tải về (Downloadable Content – DC) đầu tiên của Borderlands với tên gọi The Zombie Island Of Dr Ned (ZI) đã được phát hành rộng rãi với mức giá không thể hấp dẫn hơn.

Nếu như Borderlands được xem là sự lai tạp giữa Call of Duty và Diablo thì với ZI, người chơi lại cảm thấy một chút gì đó hao hao Left 4 Dead vì đối thủ của bạn chính là lũ thây ma (zombie) hung hãn. Nội dung ZI không liên quan gì đến cốt truyện trong phiên bản gốc, bạn sẽ gặp gỡ một nhân vật mới - tiến sĩ Ned - và được đề nghị đi đến đảo Jakobs để "dọn dẹp" bọn zombie, vốn sinh ra từ những thử nghiệm thất bại của ông ta. Mô típ quá cũ nhưng ảnh hưởng tiêu cực không nhiều đến ZI khi cốt truyện chỉ đóng vai phụ trong một game chủ yếu yêu cầu bạn chạy và bắn.

Kẻ địch không trang bị bất kì vũ khí gì, chúng chỉ chờ thời cơ để nhảy bổ vào cào cấu bạn và thường tấn công theo "bầy đàn". Cách thức chúng xuất hiện khá thú vị, bất ngờ "phi thân" xuống từ trên cây hay chậm chạp trồi lên từ những mô đất ẩm mốc tại nghĩa trang, rùng rợn hệt như những hình ảnh trong đoạn clip Thriller nổi tiếng của Michael Jackson. Nếu di chuyển không cẩn thận, bạn sẽ thường xuyên rơi vào cảnh chống chọi nhiều làn sóng zombie ập tới, tuy không quá đông nhưng bạn phải liên tục "múa" chuột và phím để có thể sống sót sau mỗi đợt tấn công. GS đã bổ sung thêm một số nhân vật mới như spitter zombie có khả năng phun độc làm nhòe tầm nhìn và thu hút đồng bọn đến thanh toán bạn, gã khổng lồ bề ngoài hơi giống quái nhân Frankenstein có tuyệt chiêu bom ánh sáng khá lợi hại. Tên này rất khó xử lý nhưng một khi bị hạ gục, chiếc quan tài trên lưng hắn thường sẽ cho bạn nhiều món đồ hiếm và hữu ích. Ngoài ra, chế độ chơi hợp tác (coop) cùng hệ thống vật dụng (loot item) vẫn là ưu điểm lớn nhất trong ZI, đồng thời phải kể đến điểm hấp dẫn không kém là những tên trùm và xin bảo đảm với bạn rằng màn đấu boss cuối cùng vô cùng hào hứng.

Số lượng nhiệm vụ (cả chính lẫn phụ) rất phong phú nhưng đa phần mục tiêu của chúng đều giống nhau. Tiếp cận một nhân vật NPC, chạy ra địa điểm nào đó trên đảo và kết liễu số lượng zombie nhất định hoặc tìm vài món đồ đặc biệt rồi quay về nhận giải thưởng. Nếu bạn mong muốn một phần chơi có chiều sâu thì ZI không phải gói sản phẩm dành cho bạn, nó chỉ phù hợp với những ai chưa đạt cấp độ cao nhất ở phiên bản gốc hoặc cần thêm những màn hành động đã tay trong một bối cảnh hoàn toàn mới. ZI còn gây được thiện cảm nơi người chơi nhờ sự hài hước của nó, các NPC luôn mang đến những câu thoại đầy dí dỏm. Tiếng "bộp bộp" lúc bạn head-shot các thây ma đầu bí ngô nghe rất vui tai và nếu chịu khó tìm kiếm bạn sẽ có dịp chạm trán TK Baha – một tên zombie có sở thích ăn uống kì quặc. Khi đáp ứng được thực đơn anh ta yêu cầu, TK sẽ "ọe" ra một thứ ngẫu nhiên để thưởng công cho bạn và tiếp tục đòi ăn. Thường chúng là những món đồ giá trị thấp nhưng điều gì đang ở phía trước khi bạn thỏa mãn đến nhu cầu quá đáng cuối cùng của TK? Các bạn nhất là những ai chơi trên hệ máy XBOX360 hãy tự tìm câu trả lời nhé.

Đồ họa của ZI không có thay đổi gì trong đường lối thiết kế, cel-shading vẫn cống hiến cho người chơi những khung hình chất lượng. Đặc biệt khâu tạo hình Jakobs quá "đỉnh", hòn đảo từng là nơi sản xuất vũ khí hàng loạt được bao trùm bởi bầu không khí u ám và tăm tối rất phù hợp với bản chất của lũ zombie. Cây cối trụi lá chằng chịt khắp nơi khiến cho hiệu ứng ma quái của môi trường tăng lên gấp bội. Những ưu điểm về ánh sáng hay vẻ ngoài của zombie, vũ khí vẫn tiếp tục ghi điểm trong ZI, tuy nhiên đáng buồn thay khi tình trạng khung hình sụt giảm bất thường xảy ra khá thường xuyên, thua xa sự ổn định của bản gốc và nhìn lâu dễ chóng mặt. Điều này khiến người chơi nhiều lần tử trận rất nhảm nhí dù tổng lượng đối tượng trên màn hình khi đó chẳng là bao. Vẫn dữ dội và chắc tiếng, âm thanh ngoài vài đoạn lồng tiếng gây hài hơi bị cường điệu và gượng gạo ra thì hoàn toàn không có gì đáng chê trách.

Ra mắt chỉ sau 2 tháng tính từ thời điểm phát hành Borderlands, một số người đã từng ái ngại về chất lượng của gói DC đầu tiên này nhưng họ sẽ nhanh chóng thay đổi cách nhìn khi lại được tham gia vào những trận đấu co-op cực kì vui nhộn với ZI. Nếu bạn chưa có phiên bản này, hãy tải về và mời bạn bè cùng thưởng thức ngay để còn kịp nghênh đón phần kế tiếp Mad Moxxi's Underdome Riot đã rục rịch xuất hiện trên kệ dĩa vào thời điểm bài viết này được thực hiện. Nhanh tay lên!

KÌ ANH

ƯU

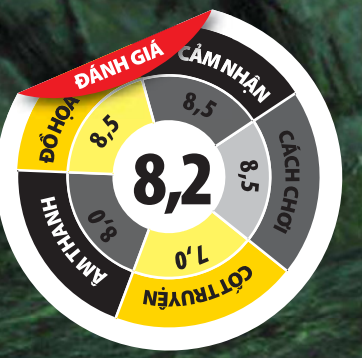
- Hài hước, hành động đã tay.
- Hệ thống đồ vật tốt.
- Thiết kế hình ảnh và âm thanh tốt.
- Số lượng kẻ địch và nhiệm vụ phong phú.

KHUYẾT

- Khung hình không ổn định.
- Nội dung nhiệm vụ trùng lặp.

ESRB (Nội dung)

Máu và Đâm chém
Bạo Lực Cảng thẳng
Hài hước "người lớn"
Ngôn từ Thiếu văn hóa



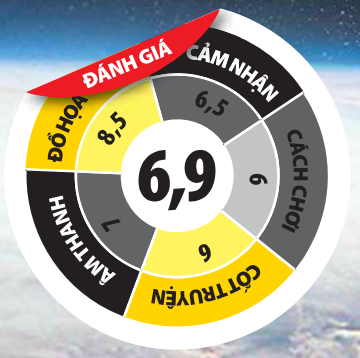
SHATTERED HORIZON

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

CHIẾN TRƯỜNG KHÔNG TRỌNG LỰC

NHỮNG MÀN ĐẤU SÚNG "NẢY LỬA" NGOÀI KHÔNG GIAN TRONG ĐIỀU KIỆN KHÔNG TRỌNG LỰC ĐÃ ĐEM ĐẾN CHO NGƯỜI CHƠI NHỮNG KHOẢNH KHẮC SÔI NỔI HÀO HỨNG

Có lẽ nhưng ai quan tâm đến game máy tính đều biết đến công ty Futuremark với các phần mềm kiểm tra so sánh nổi tiếng 3D Mark, PC Mark của mình. Với game đầu tay Shattered Horizon, trò chơi "đồng hành" cùng các công nghệ đồ họa tiên tiến như hỗ trợ DirectX 10 trở lên, đổ bóng động, công nghệ vật lý PhysX v.v Cốt truyện xảy ra trong tương lai khi con người đổ bộ lên mặt trăng để khai thác khoáng sản quý hiếm, lòng tham của con người đã tàn phá gần như toàn bộ mặt trăng, một vụ nổ lớn



SHATTERED HORIZON

PHÁT HÀNH	
Futuremark Games Studio	
PHÁT TRIỂN	
Futuremark Games Studio	
THỂ LOẠI	FPS
NGÀY PHÁT HÀNH	4/11/2009
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	PC

CẤU HÌNH	Tối thiểu	Đề nghị	Thử nghiệm
CPU	Core2 E6600 / X2 5600+	Core2 Q6600 / Phenom II X4 940	C2D 2,66 GHz
RAM	2 GB	2 GB	2 GB
VGA	256MB 8800GT / HD 3870	512MB GTX 260 / HD 4870	512 MB 8800 GTS
OS	Windows Vista, Windows 7		Windows 7 Ultimate
HDD	1,5 GB		1TB

đã ném các mảnh vỡ của nó bay khắp nơi trong không gian và tạo nên một vành đai thiên thạch quanh Trái đất, ngay lập tức chính phủ trên mặt đất liền cử một nhóm những người lính từ Trung tâm không gian quốc tế (ISA) hướng đến mặt trăng để tìm ra người chịu trách nhiệm chính trong việc nổ tung mặt trăng của Tập đoàn khai khoáng mặt trăng (MMC), và MMC thấy mình đang phải đối mặt với những lời cáo buộc nặng nề nên họ xem ISA như là hiểm họa chính đối với họ, điều này đã gây ra những cuộc chạm chán nảy lửa giữa hai phe.

Chiến đấu trong điều kiện không trọng lực lúc đầu có thể sẽ hơi "khó chịu" đối với các game thủ vốn quen chinh chiến trên mặt đất. Không hề có chạy nhảy, trườn bò, né đạn mà bạn luôn trong trạng thái trôi lơ lửng theo mọi hướng. Tuy vậy, bạn có thể điều khiển hướng bay một cách dễ dàng nhờ bộ đồ phản lực bằng các phím di chuyển WASD truyền thống. Bạn chỉ có thể đứng lại bằng đôi giày có nam châm khi chúng chạm vào các tảng đá hay các trạm không gian và nếu điều khiển không khéo thì bạn dễ dàng bị "nhào lộn" một cách chóng mặt. Vũ khí trong game chỉ là một khẩu súng đa năng, có thể tác chiến ở cự ly xa nhờ có ống ngắm nên bạn dễ dàng thực hiện các cú "headshot" ăn điểm, vì game không có chế độ chơi đơn nên bạn không thể một mình "tả xung hữu đột" như các game khác nếu không muốn gây tổn thất cho lực lượng của mình,. Bạn phải có khả năng phối hợp cùng đồng đội để "câu nhử" đối phương kết hợp tài thiện xạ khi bạn ẩn nấp giữa các tảng đá lớn. Nếu yêu thích các pha hành động lén lút bạn cũng có thể di chuyển ra phía sau kẻ địch rồi bằng một cú đánh là có thể hạ gục đối phương, ngoài ra lựu đạn cũng được dùng để hỗ trợ, tác chiến theo chiến thuật nhờ vào xung điện từ (EMP) để vô hiệu hóa bộ đồ của địch. Bộ đồ ngoài khả năng chống sự lạnh lẽo đến chết người ngoài không gian, giúp bạn di chuyển còn có tác dụng tàng hình trước rađa của địch khi kích hoạt chức năng "im lặng" (Silent running mode) đồng thời để tiết kiệm năng lượng tiêu hao cho bộ đồ, nhưng khi kích hoạt chức năng này buộc bạn phải hy sinh nhiều thứ khác như khả năng di chuyển tác chiến bị hạn chế, mất khả năng định vị mục tiêu, không còn nghe được các âm thanh được giả lập xung quanh (vì trong không gian không có âm thanh, các âm thanh đều do bộ đồ giả lập giống như dưới mặt đất). Chỉ duy nhất nhịp tim của bạn là có thể cảm nhận được trong khoảng không im lặng của không gian và âm thanh đó sẽ làm bạn toát mồ hôi khi liên tưởng tới các game bắn súng kinh dị.

Giao diện trò chơi khá đơn giản, chỉ có màn hình ra đa để xác định kẻ địch và hồng tâm để bạn ngắm bắn, âm thanh thể hiện chi tiết, đầy đủ các hiệu ứng xung quanh kết hợp nhạc nền lúc du dương êm diệu, lúc được đẩy lên cao trào đầy khí thế.

Tuy nhiên, trò chơi cũng dễ gây ức chế cho người chơi khi phải liên tục di chuyển giữa vô vàn các tảng đá bay lơ lửng và phải phối hợp cùng đồng đội trong khi dễ dàng trở thành mục tiêu cho các kẻ cơ hội chỉ luôn đứng một chỗ kín đáo để "rình mồi". Game thiếu sự hướng dẫn hoặc hỗ trợ cho người mới, bạn giống như một chàng lính mới tò te bị "quẳng" ngay vào cuộc chiến với những người chơi đầy đẳng cấp. Có thể lúc ban đầu bạn sẽ hào hứng tham gia, một phần nhờ vào đồ họa rất đẹp với hình ảnh các trạm không gian, các hành tinh xa xôi cùng ánh mặt trời chói lọi trước mắt, thậm chí nhiều lúc bạn quên cả chiến đấu để dừng lại ngắm cảnh như một khách du lịch không gian, nhưng càng về sau thì cảm xúc của bạn sẽ vơi dần do cách chơi trở nên nhàm chán, khả năng "tác chiến" của bạn bị hạn chế do một vài kẻ "sniper" cơ hội chỉ đứng yên một chỗ nào đó để rình mồi. Số lượng bản đồ ít ỏi cùng với việc thiếu đi vài chức năng chơi co-op làm cho game càng trở nên chóng chán. Với việc muốn tận dụng khả năng đồ họa của các hệ điều hành mới mà Futuremark đã thẳng tay loại Windows XP ra khỏi cuộc chơi, điều này không hẳn là tốt do còn nhiều game thủ vẫn còn đang sử dụng Windows XP.

Với Shattered Horizon nếu được nâng cấp và bổ sung nhiều hơn các tính năng cho game thì chắc chắn sẽ tạo ra một chấn động trong làng game FPS vốn có đầy những game đình đám đang làm mưa làm gió trên chiến trường.

NGUYỄN THỊNH

ƯU

- Đồ họa tân tiến.
- Âm thanh và nhạc nền tốt.
- Lối chơi multi hiệu quả cùng cách chơi mới lạ.

KHUYẾT

- Không có phần chơi đơn.
- Còn nhiều lỗi nhỏ.
- Các màn chơi multi chưa nhiều.
- Không hỗ trợ Windows XP, cấu hình yêu cầu cao.

ESRB (NỘI DUNG)

- Các chủ đề kích động nhẹ, Bạo lực

KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
1C		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2.6 Ghz
Katauri		RAM	1 GB
THỂ LOẠI		VGA	Geforce 6800 128 MB
Nhập vai chiến thuật			
NGÀY PHÁT HÀNH	20/11/2009		
DUNG LƯỢNG		HDD	5 GB
ESRB (TUỔI)	Teen	OS	XP / Vista / Windows 7

Công Chúa Trấn Quốc

Nhờ bổ sung khéo léo nhiều đặc tính mới có giá trị mà Armored Princess (AP) - phiên bản nối tiếp tựa game King's Bounty The Legend (KBTG) của nhà phát triển Katauri - lại một lần nữa làm xiêu lòng đông đảo người chơi với một thế giới thần thoại đa dạng và đầy lý thú.

Sau trận đại chiến kịch liệt ở phiên bản trước, người dân vương quốc Endoria dưới sự cai trị anh minh của vua Mark đã được hưởng một cuộc sống đầy hạnh phúc và no đủ trong suốt 10 năm. Thế nhưng nền hòa bình ấy nhanh chóng tan vỡ chỉ vì một người nông dân nghèo ở vùng ngoại ô. Để thỏa mãn dục vọng và sự lười nhác của bản thân, ông ta đã tạo điều kiện cho đại ma vương Baal trở lại trần gian nhằm rửa mối hận năm xưa. Với sự hung bạo của Baal, Endoria nhanh chóng thất thủ và thảm thoát chỉ còn kinh đô Kronberg yếu ớt chống chọi với lũ quỷ nhờ tấm lá chắn phép thuật được dựng lên bởi 6 vị đại pháp sư trong triều đình. Tuy nhiên lá chắn này cũng bắt đầu lung lay và vua Mark đành phải sử dụng đến biện pháp cứu vãn tình thế cuối cùng. Công chúa Amelie nhỏ nhắn năm xưa nay đã trở thành một chiến binh dũng mãnh được giao trọng trách sử dụng đồng hồ thời gian để du hành qua một thế giới khác mang tên Teana và tìm cho ra Bill Gilbert – vị hiệp sĩ huyền thoại từng đánh bại và giam cầm Baal dưới địa ngục. Mặc dù tràn đầy nhiệt huyết nhưng Teana quá rộng lớn khiến Amelie không biết bắt đầu từ đâu. Giữa lúc bế tắc, cô được chỉ dẫn rằng phải thu thập đủ 8 viên đá thánh rồi dùng chúng cầu viện vị thần rùa cai quản các thế giới, khi đó ước vọng của cô sẽ được thỏa nguyện. Và đó là một nhiệm vụ rất khó khăn mà người chơi phải dốc hết sức giúp Amelie hoàn thành.

Kế thừa thành công

AP là bản mở rộng độc lập của KBTL nên lối chơi của nó không khác nhiều so với người tiền nhiệm. Katauri vẫn duy trì màn chơi có tính chất hướng dẫn để những game thủ mới có cơ hội tiếp cận nhanh chóng hơn với thế giới của AP. Các lớp nhân vật được giữ nguyên, Knight chuyên về sức mạnh, Mage sử dụng phép thuật và Paladin là sự dung hòa của cả hai. Hãy lựa cho cho mình một lớp nhân vật phù hợp vì nó ảnh hưởng khá nhiều đến trải nghiệm của người chơi về sau. Công việc chính vẫn là chu du qua nhiều hòn đảo, chạm trán với đủ loại quái thú cũng như các nhân vật NPC giao nhiệm vụ. Game không giới hạn phạm vi di chuyển trong 1 ngày nên bạn có thể thoải mái rà soát mọi ngóc ngách của vương quốc bằng chiến mã hay tàu thuyền. Do kiêm nhiệm luôn vai trò của một kẻ săn tìm kho báu nên bạn có khả năng "đánh hơi" được những rương đồ ẩn sâu dưới đất và đào lên bằng chiếc xẻng của mình. Khi đạt đủ lượng kinh nghiệm cần thiết, người

chơi sẽ lên cấp và được tặng tiền cùng nhiều mẩu đá thiêng (Runes) cần thiết cho việc học các kĩ năng hỗ trợ binh sĩ lúc xông trận.

Rồng con ra tay

Hệ thống chiến đấu trong game được xây dựng bằng cơ chế theo lượt (turn-based) và bề mặt chiến trường chia thành các ô lưới dạng tổ ong. Dù nhân vật chính không tham gia chiến đấu nhưng bạn vẫn có thể sử dụng cuốn sách bùa chú cùng các cuộn giấy cổ để thi triển các phép thuật hỗ trợ quân mình cũng như tấn công đối thủ. Bạn sẽ quản lý một lúc 7 nhóm quân (5 nhóm chính, 2 nhóm dự trữ) và số lượng đơn vị trong mỗi nhóm tỉ lệ thuận với chỉ số lãnh đạo (leadership point) của nhân vật. Mỗi loại binh chủng có một ưu thế riêng nhưng không phải nắm trong tay các nhóm quân mạnh mẽ là bạn nắm chắc phần thắng. Việc quan trọng là phải duy trì được chiến thuật tốt, sự ổn định của đội hình và để ý đến các yếu tố đối nghịch. Chẳng hạn cây cối dễ bị tổn thương với lửa, quỷ dữ có sức phòng thủ lớn với sát thương vật lý nhưng lại rất yếu thế trước pháp thuật. Một điểm khá lý thú nữa là game còn bố trí trên sàn đấu một số cạm bẫy nhỏ như tổ ong, trụ sét sẽ "chích" bất cứ ai bén mảng lại gần hoặc các rương đồ chứa vàng hay nhiều vật dụng khác. Nhìn chung những gì đã làm nên tên tuổi của KBTL đều được tái hiện rất tốt trong AP.

Đổi mới thú vị

Đáng khen ở chỗ Katauri rất biết cách làm mới đứa con tinh thần của mình. Với nhiều đặc tính độc đáo, bạn sẽ cảm thấy AP tương xứng một tựa game hoàn chỉnh hơn là một bản mở rộng. Đầu tiên là sự xuất hiện của 7 chú rồng con (gọi chung là Drako), mỗi chú có những kĩ năng đặc biệt khác nhau. May thay chúng sẽ trở thành bạn đồng hành của bạn ngay khi bắt đầu trò chơi nên cuộc hành trình sẽ thú vị hơn. Ngoài những cú vẫy đuôi khiến đối thủ choáng váng, Drako còn sở hữu nhiều tuyệt chiêu phép thuật lợi hại, khả năng xây một bức tường thành phòng thủ nhỏ hoặc sinh ra quả trứng chứa một nhóm quân ngẫu nhiên. Dù nắm một vai trò nhỏ nhưng Drako thật sự là trợ thủ rất đắc lực.

Giờ đây người chơi chỉ cần quan tâm đến một nhiệm vụ chính duy nhất, nhưng để hoàn thành nhiệm vụ này bạn sẽ phải trải qua hàng loạt nhiệm vụ phụ và chúng sẽ giúp bạn gặp gỡ hầu hết các chủng tộc như người lùn, loài tiên (Elf) và thậm chí quỷ (demons). Đồng thời nó cũng sẽ đưa bạn đi xuyên suốt 14 hải đảo của vương quốc Teana, thung lũng rồng và một vùng đất hoàn toàn mới của những chiến binh thần lằn. Dĩ nhiên trên đường đi không thể thiếu các trận chiến và có thể nói đây là phần hấp dẫn nhất của AP. Trí tuệ của máy (AI) được nâng cấp tốt, chúng biết cách sử dụng các yếu tố đối kháng tài tình, triệt tiêu những nhóm quân chủ chốt của bạn trước, sau đó mới từ từ "xơi tái" những nhóm còn lại. Khi thấy mình yếu thế hơn so với kẻ địch, bạn có thể rút lui nhưng khi đó bạn sẽ mất toàn bộ quân số và bạn phải bắt đầu từ con số 0. Số lượng đơn vị mà các trại cung cấp cũng có giới hạn nên bạn phải tính toán chiến thuật của mình chu đáo để tránh tình trạng hết quân. Nếu thể loại game này còn khá mới mẻ với bạn, hãy thử sức mình ở chế độ easy hay normal trước khi tiến lên các cấp cao hơn vì độ khó của game gia tăng rất nhanh. Tương tự KBTL, AP thiếu mất cơ chế tự động tính toán kết quả cuộc chiến (auto-resolved) dựa trên thực lực của 2 bên nên suốt khoảng 30 đến 40 giờ chơi, bạn sẽ chỉ đánh, đánh và đánh. Cũng may là game đủ sức giữ chân bạn với thể loại quái vật cùng vật dụng phong phú và hệ thống chiến đấu lôi cuốn. Ngoài ra còn có bảng huy chương ghi nhận thành tích đạt được của người chơi cùng những con trùm hung dữ như cóc chúa, ếch khổng lồ… tất cả góp phần tạo nên một sức hút khó cưỡng lại của AP.

Đấu trùm

Thế giới trong AP khá rộng lớn và được tóm gọn lại bằng hệ thống bản đồ rất trực quan. Kẻ địch được đánh dấu bằng các hình tròn nhỏ màu đỏ nên bạn có thể chọn lựa giữa hai giải pháp tránh né hoặc đối đầu. Hang động, lâu đài, cổng chuyển tiếp giữa các khu vực đều được hiển thị bằng biểu tượng đẹp mắt nhưng bạn sẽ không thể thấy vị trí cửa hàng cũng như các điểm đánh dấu mục tiêu nhiệm vụ. Điều này gây không ít khó

khăn vì đôi khi sẽ rất tốn thời gian để thực thi một nhiệm vụ nhưng bạn không nhớ đường. Tuy nhiên game có hỗ trợ bạn điền các đoạn ghi chú lên bản đồ cho tiện việc đi lại, và một khi chú chiến mã của bạn được các vị thần ban tặng cho cặp cánh tiên, bạn có thể tự do bay lượn khắp nơi để chiêm ngưỡng toàn cảnh một Teana đầy quyến rũ.

Đẹp nhưng hơi rối rắm

AP đã có một số tinh chỉnh về đồ họa so với phiên bản trước, trong đó có hỗ trợ kính 3D theo đúng nhu cầu giải trí hiện nay. Ngoại cảnh đặc biệt sống động khi kích hoạt chế độ khử răng cưa, màu

MỘT VÀI MẸO CHƠI:

- Bạn có thể thấy trước thành phần quân địch bằng cách nâng cấp kỹ năng Scouting trong phần Mind, sau đó hãy quyết định đánh hay lui quân.
- Trong trận đánh, hãy tận dụng tối đa yếu tố đối nghịch để gây sát thương gấp đôi lên đối phương.
- Khi dạo quanh các khu vực, xuất hiện những chỗ có cột sáng rọi thẳng xuống đầu nhân vật, đó chính là nơi chứa kho báu bên dưới, hãy nhấn phím D để đào lấy các rương đồ.
- Do chỉ có 5 slot chứa các đơn vị quân lính nên bạn đừng chia nhỏ số lượng của một nhóm thành nhiều nhóm khác nhau. Hãy xây dựng đội quân có đủ các yếu tố cận chiến (swordman, knight), tấn công tầm xa (archer, mage) và chữa thương (priest).
- Nếu đối thủ trong nhiệm vụ quá mạnh, hãy tạm thời lui binh và chuyển sang "luyện công" ở những vùng đất mới, khi đủ thực lực hãy quay trở lại chiến đấu với chúng.

sắc tươi sáng đem đến cho bạn những khung cảnh thần tiên thơ mộng và không kém phần huyền bí. Phần nhìn vốn có thể hoàn toàn chinh phục người chơi nếu như không có quá nhiều chi tiết xen kẽ nhau. Sẽ không ít lần bạn bỏ sót những vật dụng hữu ích chỉ vì nó nằm lẫn trong một mớ hỗn độn nào cây cối, nhà cửa, đất đá. Tạo hình của nhân vật chấp nhận được nhưng chuyển động của chúng khá gượng gạo, cảm tưởng như những con rối được người chơi giật dây vậy. Hiệu ứng ánh sáng hoàn thành xuất sắc vai trò của mình khi phác họa chân thực nhất ánh nắng, các đòn đánh phép từ thanh trượng của những tên phù thủy, vòng tròn ma thuật thoắt ẩn thoắt hiện trên nền đất. Chuyển cảnh ngày và đêm rất ấn tượng, giao diện tương tác người dùng cùng màn hình tải game và menu xen kẽ các họa tiết nghệ thuật sang trọng. Góc nhìn camera của game khá nhạy nhưng vẫn chưa đủ độ linh hoạt cần thiết, bạn chỉ có thể xoay chuyển camera đến một góc độ giới hạn, cơ chế phóng to thu nhỏ được hỗ trợ nhưng không giúp ích được nhiều. Một số lỗi khó chịu ở KBTG vẫn tồn tại, điển hình là cơ chế tìm đường kém hiệu quả.

Cỡi ngựa du ngoạn

Chất âm của game tiến bộ vượt bậc, lượng nhạc nền nhiều hơn có chất lượng khá tốt và đồng đều. Tuy những đoạn hội thoại bằng chữ vẫn thế chỗ khâu lồng tiếng nhưng loạt giai điệu du dương sẽ khiến bạn nhanh chóng quên đi khiếm khuyết nhỏ này. Hiện tượng hình âm thiếu đồng nhất đã được khắc phục, hiệu ứng âm thanh có phần chỉnh chu hơn và bạn sẽ hài lòng với những gì mà game thể hiện. Tóm lại Katauri cho thấy họ biết lắng nghe ý kiến của người chơi và nghiêm túc sửa chữa để cho ra những tựa game mới hoàn thiện hơn.

Không thể bỏ qua

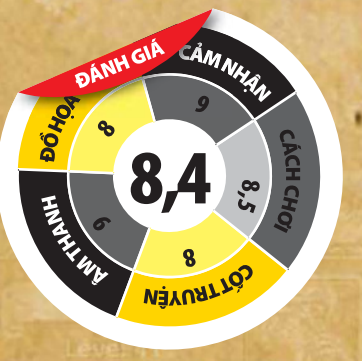
Dù còn một số lỗi đáng tiếc nhưng AP vẫn xứng đáng là một trong những đại diện sáng giá của dòng game nhập vai đương đại trên hệ máy PC. Những giá trị truyền thống được kế thừa xuất sắc cộng thêm cải tiến đáng kể về lối chơi cũng như chất lượng hình âm đã biến AP thành món quà rất ý nghĩa cho cộng đồng game thủ. Có thể nói AP là sự thay thế tuyệt vời cho seri Heroes of Might & Magic đã phần nào già nua và xuống sức.

ĐẮC HOÀI

ƯU:
- Hình âm đạt
- Hệ thống chiến đấu hấp dẫn
- Đổi mới có chọn lọc

KHUYẾT:
- Độ khó cao
- Nhiều lỗi vẫn chưa được khắc phục
- Thiếu phần chơi mạng

ESRB (Nội dung):
- Gợi ý Thuốc cấm
- Ngôn từ Bất kính
- Bạo lực Huyền mộng Nhẹ



PHÁT HÀNH: Focus Home Interactive | **PHÁT TRIỂN:** Cyanide | **THỂ LOẠI:** Thể thao | **HỆ MÁY:** Xbox360
NGÀY PHÁT HÀNH: 12/2009 | **ESRB (TUỔI):** Teen

BÓNG BẦU DỤC: TRÒ CHƠI CỦA QUÁI VẬT

HÓA RA, NHỮNG GÃ QUÁI VẬT ĐẦY CƠ BẮP TRONG NHỮNG BỘ GIÁP "KHỦNG" CỦA THẾ GIỚI WARHAMMER CŨNG GHIỀN CHƠI ... BÓNG BẦU DỤC.

TỪ BOARD GAME ĐẾN VIDEO GAME

Với môn bóng bầu dục Mỹ, Blood Bowl đã chọn một hướng đi mới: chiến thuật!

Có 2 cách chơi. Phần chiến thuật theo lượt là chế độ cơ bản, mỗi lượt đi sẽ cho bạn quyền di chuyển cầu thủ, chuyền banh hoặc cản phá đối phương. Lượt đi của bạn sẽ chấm dứt nếu bạn bị cản phá thành công, chuyền banh hỏng…và điều này thường xuyên xảy ra bởi luật "xí ngầu" khó chịu (những luật hay được sử dụng trong game nhập vai phương Tây như Neverwinter Nights). Do đó, mỗi lượt đi của bạn diễn ra cực kỳ ngắn và cụt hứng do không thể kiểm soát hoàn toàn được vì luật lệ của game phụ thuộc vào sự may rủi của con xúc xắc.

Cách chơi thứ 2 là chiến thuật thời gian thực. Trong chế độ này bạn sẽ phải nhấp chuột để thực hiện mọi thao tác trên sân thi đấu một cách liên tục. Bạn cũng có thể làm thời gian chậm lại với một nút tập trung để dễ dàng phân bổ các lệnh. Phần thời gian thực có thể kịch tính hơn đôi chút, nhưng khi không trật tự chơi theo lượt thì các gã cầu thủ khát máu cứ như phát điên lên, sân đấu thành một đống hỗn độn khó kiểm soát. Rốt cuộc, cả 2 mục chơi của game đều không hoàn thành vai trò "vừa trí tuệ, vừa kịch tính" của mình.

QUÁI VẬT MÊ BANH BẦU DỤC

Trong mục chơi sự nghiệp, bạn sẽ xây dựng một đội quân bóng bầu dục từ con số 0. Có 1 trong 8 chủng tộc từ thế giới Warhammer cho bạn lựa chọn: người, orcs, người lùn, lizardmen, goblins, skaven… Mỗi chủng tộc có những điểm cộng trừ và những kỹ năng đặc biệt riêng. Nhiệm vụ của bạn trong trận đấu rất đơn giản: hoặc ghi điểm hoặc "dọn" sạch đối thủ. Đến đây thì "máu" Warhammer lộ rõ: những màn chiến đấu đậm chất man rợ của lũ quái vật, càng khiến đối thủ bị trọng thương bạn càng dễ chiến thắng, từ đó tích trữ được thêm nhiều tiền và điểm kinh nghiệm để mua những cầu thủ tốt hơn, hoặc sắm thêm trang bị cho quân đội mình.

Tính bạo lực huyễn mộng phi luật lệ đáng lẽ đã có thể là điểm thu hút nhất của BB. Nhưng thật đáng tiếc, đồ họa của game không thể hiện nổi những màn va chạm đầy sức mạnh. Thứ tốt nhất mà đồ họa game làm được là những mô hình nhân vật rất "ngầu" được lấy từ Warhammer, còn lại cảnh quang lẫn hiệu ứng game tuy màu mè và bắt mắt nhưng lại khá nghèo nàn về chi tiết. Song song với đồ họa, mảng âm thanh cũng chỉ là những tiếng động mờ nhạt, với gã bình luận viên có lẽ là … vô duyên nhất thiên hà.

Về ý tưởng, thế giới Warhammer kết hợp với môn bóng bầu dục Mỹ là một sự pha trộn tuyệt vời. Cả 2 đều nổi tiếng nhờ chất mạnh mẽ, dữ dội! Nhưng có ý tưởng hay là một chuyện, còn thực hiện ý tưởng đó ra sao lại là một chuyện khác! BB không phải là một game đáng thưởng thức, cho dù bạn có là fan của board game gốc. Người viết không tài nào thoát nổi suy nghĩ nếu game làm ở góc nhìn thứ 3, có thể mọi việc đã khác, có thể BB sẽ thành công hơn bây giờ.

THẢO VI

ƯU
- Mô hình nhân vật đẹp
- Giữ được chất board-game

KHUYẾT
- Hệ thống điều khiển không thoải mái
- Đồ họa nghèo nàn
- Âm thanh kém đầu tư

ESRB (Nội dung)
Máu, Gợi ý chất gây nghiện
Bạo lực Huyễn mộng Nhẹ
Ngôn từ Bất kính Nhẹ
Các Chủ Đề Kích động.

RATCHET & CLANK
A CRACK IN TIME
VẾT RẠN THỜI GIAN

KHÔNG TẠO ĐƯỢC BƯỚC NHẢY VỌT ĐÁNG KỂ SO VỚI CÁC BẢN GAME TRƯỚC NHƯNG RATCHET & CLANK: A CRACK IN TIME VẪN CÓ SỨC LÔI CUỐN ĐẶC BIỆT ĐỐI VỚI CÁC FAN HÂM MỘ VÀ XỨNG ĐÁNG LÀ MỘT TRONG NHỮNG GAME PLATFORM HAY NHẤT TRÊN THỊ TRƯỜNG HIỆN NAY!

Cùng với Socom, Resistance, Uncharted, GranTurismo,…Ratchet & Clank (R&C) của Insomniac Games hiện là một trong những thương hiệu chủ lực để Sony đánh bóng, tạo ưu thế riêng biệt cho các hệ máy chơi game của mình trước các đối thủ lớn như Nintendo, Microsoft. Tạm giữ chân các fan hâm mộ này bằng bản mở rộng dành cho R&C Future: Tools of Destruction là Quest for Booty phát hành trên dịch vụ bản quyền số PlayStation Store bên cạnh kênh bán lẻ truyền thống để tập trung vào việc ra mắt game hành động góc nhìn thứ nhất Resistance 2 trong năm 2008. Nay nhà phát triển game có trụ sở chính đặt tại Burbank, California lại tiếp tục gây háo hức cho các fan của sêri này bằng việc cho ra mắt phiên bản mới mang tên R&C Future: A Crack in Time.

Hành trình tìm bạn

A Crack in Time (ACiT) nối tiếp sự kiện diễn ra ở phiên bản Quest for Booty, lúc này Clank đang bị một nhóm người Zoni bắt cóc đến một trạm không gian có tên gọi Great Clock. Nơi đây cậu bị tên giáo sư máy Nefarious cùng đồng bọn của hắn tra khảo và tìm mọi cách để có thể truy xuất vào trong bộ nhớ của cậu nhằm tìm ra một bí mật đang hiện diện tại nơi đây có tên gọi Orvus Chamber. Tuy nhiên âm mưu của tên giáo sư gàn dở này sớm bị ngăn chặn bởi những người Zoni. Tỉnh dậy sau khi được người Zoni giải cứu, Clank gặp được robot Sigmund, người phụ trách quét dọn tại trạm không gian này. Nhờ sự trợ giúp của robot Sigmund, Clank có thể nhớ lại những chuyện xảy ra trước đây qua chiếc máy hồi phục ký ức. Cậu biết được Great Clock được tạo ra bởi một nhà khoa học người Zoni có tên gọi Orvus, đồng thời trạm không gian này có thể đưa người điều khiển nó quay trở ngược lại quá khứ để sửa chữa những sai lầm giúp hiện tại, tương lai của họ và những người sống trong vũ trụ trở nên tốt đẹp hơn. Mặt khác, Clank cũng khám phá ra cha của cậu từng đặt chân đến Great Clock, tuy nhiên ông đã rời khỏi nơi đây và mất tích trên chiếc phi thuyền Zanifar…

Về phần Ratchet, sau khi lạc mất người bạn tâm giao của mình, anh quyết định cùng anh hùng rơm Qwark khám phá hệ hành tinh Breegus để truy tìm manh mối của Clank. Trong một dịp tình cờ, Ratchet gặp được một người Lombax (có nguồn gốc giống Clank) có tên gọi Alister Azimuth – người này cũng chính là bạn chiến đấu của cha Ratchet năm xưa. Trò chuyện cùng Azimuth, Ratchet biết được

TÊN GAME: Ratchet & Clank: A Crack In Time	**PHÁT HÀNH:** SCEA	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 27/10/2009	**HỆ MÁY:** PS3
THỂ LOẠI: Platform	**PHÁT TRIỂN:** Insomniac Games	**ESRB (TUỔI):** Everyone 10+	

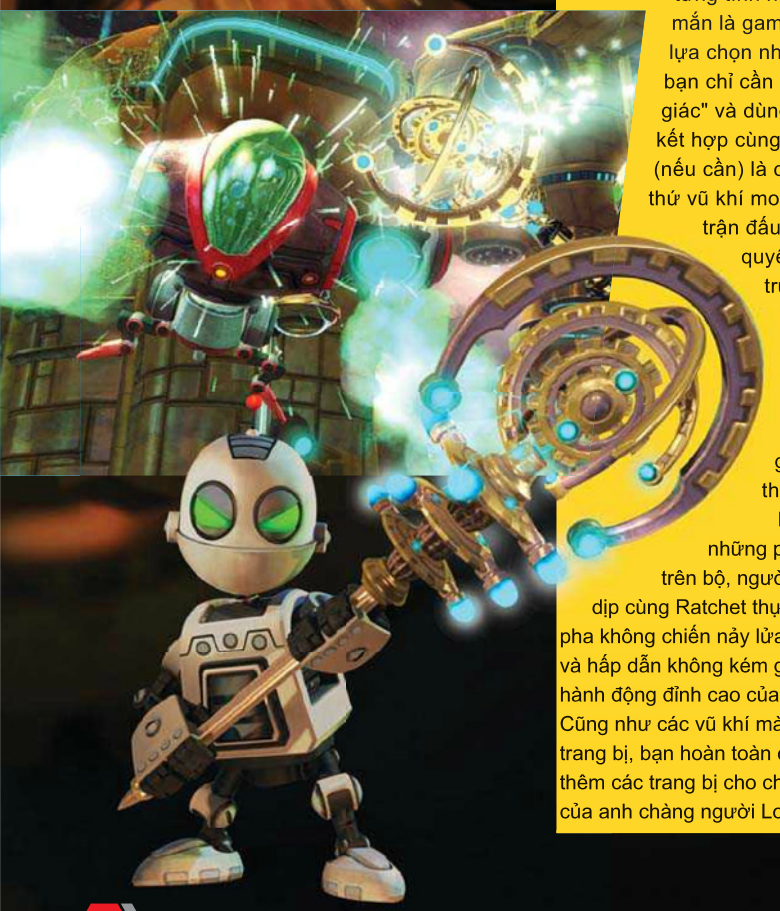
Azimuth chính là người gián tiếp gây ra cái chết của mẹ anh năm xưa. Để chuộc lại lỗi lầm này, Azimuth hứa sẽ hỗ trợ Ratchet tìm được Great Clock, nơi có thể giúp họ quay trở lại để sửa chữa lỗi lầm trong quá khứ!

Bộ sưu tập phong phú

Đúng với truyền thống của dòng Ratchet & Clank, ACiT tiếp tục mang đến cho người chơi một kho vũ khí hiện đại đồ sộ và cực kỳ độc đáo mà không phải trò chơi nào cũng có. Tất cả đều được thiết kế hết sức ngộ nghĩnh nhưng lại vô cùng hiệu quả và ấn tượng. Ngoài món thô sơ nhất là chiếc cờ-lê bất ly thân, Ratchet còn có thể sử dụng thêm nhiều vũ khí khác với công dụng và tính năng "không đụng hàng" tùy tình huống đối đầu với các đối thủ khác nhau. Chẳng hạn Grovitron Glove có khả năng khiến đối phương quên đi việc chiến đấu mà chuyển sang ca hát, nhảy múa để người chơi hạ gục dễ dàng. Robot máy Zukon có khả năng bọc lót, yểm trợ Ratchet những khi bị đối phương xiết chặt vòng vây. Buzz Blades lại có thể quấy rối đội hình của quân đối phương bằng những lưỡi cưa sắc nhọn có khả năng bủa vây quanh người mục tiêu nhiều lần khiến chúng bị rối loạn, mất phương hướng. Trong khi đó Mag-Net Laucher lại có thể phóng ra những chùm điện khổng lồ có thể khiến đối phương tê liệt và bất động tạm thời.

Khi bắt đầu trò chơi, Ratchet chỉ được trang bị những vũ khí cơ bản, số còn lại phải mua qua các cửa hàng được bố trí rải rác khắp các màn chơi. Tiền để mua sắm chính là lượng ốc vít thu thập được từ xác các đối thủ, thùng gỗ bố trí xuyên suốt chuyến phiêu lưu. Không chỉ mua bán các vũ khí mới tại các cửa hàng, người chơi còn có thể nâng cấp, chỉnh sửa các vũ khí mà mình hiện có để tăng tính hiệu quả. Chẳng hạn găng tay bom có thể biến thành axit có tầm sát thương rộng hơn, hay súng ngắn có thể bắn thành tia lazer thay vì đạn thông thường. Mặt khác, người chơi còn có thể tinh chỉnh lại màu sắc để vẻ ngoài của chúng được bắt mắt hơn. Để thực hiện được điều này ngoài việc sử dụng các vũ khí thường xuyên, ACiT đòi hỏi các game thủ phải lăn xả khám phá các bí mật như tìm được các ốc vít đặc biệt, người Zoni được bố trí ở những vị trí khó tìm trong màn chơi hay tham gia vào những trận đấu kịch tính tại đấu trường khốc liệt Terachnoids ở Agorian Battleplex.

Bên cạnh kho vũ khí khổng lồ có thể nâng cấp và tinh chỉnh khá đa dạng Ratchet còn có thể sử dụng thêm bốn dụng cụ rất hữu ích để giải quyết các câu đố trong game. Điển hình như Swingshot giúp Ratchet có thể bám vào các điểm mấu đặt trên không để nhảy qua các khoảng cách, bờ vực lớn. Đôi giày patin Hoverboots, có thể lấy đà và tăng tốc đột ngột giúp Ratchet có thể thực hiện những cú nhảy cao và xa mà bình thường không thể nào thực hiện được. Khẩu súng Omni Soaker lại có thể hút mật, nhụy từ các bông hoa bên vệ đường để dụ đám côn trùng, giúp chúng khai thông lối đi mới hoặc bôi trơn các bánh xe cũ kĩ nhằm kích hoạt các công tắc bí mật. Cuối cùng là Time Bomb – bom làm chậm thời gian có thể khiến mọi vật nằm trong phạm vi



ảnh hưởng của nó trở nên chậm chạp, rất tiện khi đối đầu với số lượng đông đối phương hay di chuyển dễ dàng trên những bánh xe có tốc độ di chuyển nhanh.

Kịch tính và hấp dẫn

Phần lớn thời lượng trong ACiT sẽ là các màn đấu súng với nhân vật chính Ratchet được hỗ trợ bởi kho vũ khí đồ sộ đã đề cập ở trên. Đáng chú ý là các màn đấu súng này không thiên về bạo lực nhưng vẫn giữ được độ kịch tính, tính vui nhộn, hấp dẫn với tiết tấu diễn ra rất nhanh. Đối đầu với địch thủ đông đảo và đa dạng nên Ratchet thường xuyên phải thay đổi vũ khí cho phù hợp với từng tình huống. Thật may mắn là game hỗ trợ chế độ lựa chọn nhanh rất tiện lợi, bạn chỉ cần giữ phím "tam giác" và dùng phím analog kết hợp cùng phím R1 hay L1 (nếu cần) là chọn được ngay thứ vũ khí mong muốn. Các trận đấu trùm cũng rất quyết liệt với các con trùm khá dai máu và có những điểm yếu riêng, đòi hỏi bạn phải biết cách khai thác thì mới giành được phần thắng.

Ngoài phần những pha chiến đấu trên bộ, người chơi còn có dịp cùng Ratchet thực hiện những pha không chiến nảy lửa với độ kịch tính và hấp dẫn không kém gì các bộ phim hành động đỉnh cao của Hollywood. Cũng như các vũ khí mà Ratchet được trang bị, bạn hoàn toàn có thể nâng cấp thêm các trang bị cho chiếc phi thuyền của anh chàng người Lombax này thông qua việc tìm kiếm các Zoni được bố trí rải rác xuyên suốt chuyến phiêu lưu. Bên cạnh đó, trong một số phân đoạn nhất định, người chơi còn được dịp điều khiển nhân vật Clank với lối chơi thiên nặng về tính giải đố. Ví dụ, bạn phải sử dụng quyền trượng mà Clank nhặt được để vá những vết rạn thời gian trên các tinh cầu vốn tượng trưng cho các hệ thiên hà. Sử dụng khả năng phản hồi đòn tấn công của quyền trượng kết hợp với bom làm chậm thời gian và kĩ năng bay trên không tạm thời của Clank để vượt qua những mê cung bố trí đầy những cạm bẫy nguy hiểm. Nhưng đặc biệt và ấn tượng nhất vẫn là công việc mở các cánh cửa đặc biệt thông qua việc sử dụng các tấm Time Pad - có khả năng sao lưu hoạt động của nhân vật Clank thành một file Ghost. Khi được kích hoạt, file Ghost này sẽ biến thành một nhân vật có hình dạng giống Clank và thao tác lại toàn bộ hoạt động mà Clank đã thực hiện trước đó. Mỗi màn chơi sẽ cung cấp số lượng Time Pad nhất định tương ứng với số file Ghost mà người chơi được phép tạo. Đồng thời người chơi bị giới hạn là lượng thời gian mà tất cả các file Ghost khi chạy không được vượt quá một phút. Người chơi phải sử dụng các file Ghost này kết hợp với nhân vật Clank để kích hoạt vô số công tắc rải rác trong màn chơi nhằm mở các cánh cửa đặc biệt. Đây thực sự là công việc không hề đơn giản cho tất cả các game thủ thưởng thức game nhưng lại chính là điểm nhấn đặc biệt của ACiT lần này.

Với mục đích là hướng sản phẩm đến nhiều người chơi nên độ khó của ACiT được sắp đặt rất vừa phải. Chỉ cần sử dụng vũ khí hợp lý và chịu khó luyện cấp cho chúng là bạn có thể đối phó với đối phương trên đường đi khá dễ dàng. Hơn nữa các điểm lưu tạm trong game cũng được bố trí khá gần nhau nên nếu chẳng may mắc phải sai lầm, bạn hoàn toàn có thể sửa sai dễ dàng. ACiT cũng không có chế độ chơi mạng khá thành công như ở các phiên bản trước. Thay vào đó người chơi chỉ có thể truy xuất vào phần Community để so sánh điểm số và thành tích mình đạt được so với các bạn chơi khác trên mạng. Điểm trừ khác của ACiT chính là góc quay camera thi thoảng lại trở chứng. Lúc thì đặt quá sát, khi lại quá xa nhân vật nên nhiều khi người chơi phải nạp lại điểm lưu gần nhất do bị lọt hố, trúng đòn của đối phương chỉ vì không thể quan sát được nhân vật của

mình ở góc nhìn tốt nhất.

Nghe nhìn hài hòa

Không đi theo hướng thiết kế nhân vật thiên về tả thực, Insomniac tiếp tục chọn phong cách hoạt họa quen thuộc nhưng vẫn gây ấn tượng cho người chơi ngay từ cái nhìn đầu tiên. Đặc biệt là hiệu ứng ánh sáng được xử lý khéo léo khiến cho game sống động, bắt mắt. Không những vậy, ACiT còn khiến người chơi bị choáng ngợp bởi cảnh nền sinh động, muôn màu muôn vẻ, từ nét âm u hoang sơ của rừng rậm đến nét hiện đại, náo nhiệt của những thành phố lớn. Các hiệu ứng cháy nổ cũng được thể hiện rất mãn nhãn mà không hề gặp phải hiện tượng sụt giảm khung hình. Trong khi đó các đoạn phim cắt cảnh sử dụng chính engine in-game được dàn dựng rất tốt khiến bạn khó nhận thấy thời điểm game chuyển cảnh nếu không chú ý, quan sát kỹ.

Hiệu ứng âm thanh của game cũng xuất sắc không kém với phần lồng tiếng cho các nhân vật rất biểu cảm. Lời thoại và ngữ cảnh trong game cũng được xây dựng rất tự nhiên và đậm chất hài hước, đặc biệt là những tình huống có sự phụ họa của anh hùng rơm Qwark. Đơn cử như khi đột nhập vào căn cứ của Nefarious cùng Clank, anh chàng này có thể bất chấp sĩ diện để vào vai nữ y tá. Khi bị Nefarious và tay sai của hắn phát hiện, anh chàng này quay ngược trở lại tấn công Ratchet. Khi mọi việc được giải quyết ổn thỏa Qwark lại láu cá giành mọi công trạng về mình khi trả lời giới truyền thông. Phần nhạc nền của game tuy chưa tạo được những dấu nhấn mạnh mẽ nhưng nhìn chung khá đạt yêu cầu.

Đáng để duyệt

Thiếu những thay đổi mang tính đột phá so với các bản game trước nhưng nhờ dung hòa giữa yếu tố mới và cũ, kết hợp nhuần nhuyễn giữa hành động và giải đố, đầu tư tốt cả hai mảng nghe nhìn nên ACiT vẫn có thể làm các fan hâm mộ loạt game nổi tiếng này hài lòng và đón nhận nồng nhiệt.

HẠNH NGUYÊN

Ưu: Nghe nhìn hài hòa; Cách chơi kịch tính, hấp dẫn; Giá trị chơi lại cao.
Khuyết: Không có phần chơi mạng; Góc quay camera còn chưa đạt.
ESRB (Nội dung): Máu Hoạt hình; Hài hước; Bạo lực Huyễn mộng

TÊN GAME: Assassin's Creed: Bloodline	**PHÁT HÀNH:** Ubisoft	**NGÀY PHÁT HÀNH:** 17/11/2009	**HỆ MÁY:** PSP
THỂ LOẠI: Phiêu Lưu/Hành Động	**PHÁT TRIỂN:** Griptonite Games	**ESRB (TUỔI):** Mature	

ASSASSIN'S CREED
TIẾP HUYỀN

Từ thời đại của Altair đến Ezio, hai thích khách xuất hiện trong Assassin's Creed 1 và 2, là khoảng thời gian kéo dài gần 300 năm với nhiều bí ẩn chưa có lời giải đáp. Đó là mảnh đất màu mỡ để Ubisoft khai thác khi tung ra những game lý giải các bí ẩn và gắn kết các sự kiện lại với nhau. Phiên bản Assassin's Creed: Bloodline (ACB) dành cho máy PSP là một trong những phiên bản đóng vai trò như thế. Phát hành cùng ngày với AC 2, ACB vẫn có chỗ đứng cho riêng mình khi được giới thiệu là một chương tiếp nối các chiến tích của Altair huyền thoại trên đường làm sáng tỏ các bí ẩn chưa được giải đáp.

Hành trình trên đảo Cyprus

ACB có cốt truyện diễn ra vài tháng sau AC. Với việc Đại thống lãnh Robert the Sablé của giáo đoàn hiệp sĩ Knights Templar bị ám sát, Armand Bouchart sau đó lên nắm quyền và có một động thái khá mờ ám là tập trung tất cả lực lượng về đảo Cyprus. Cùng lúc đó, thích khách Altair cũng rời bỏ vùng Đất Thánh để lên đường tới Cyprus, nhằm truy đuổi các thành viên còn sót lại của lực lượng Knights Templar. Tại đây Altair sẽ có thêm những khám phá to lớn liên quan đến báu vật Quả táo Địa Đàng (Apple of Eden) mà mình đang nắm giữ trong tay.

Đi vào vết xe đổ

Là phần tiếp theo của AC nên ACB có những nét tương đồng là điều dễ hiểu, nhưng cái cách mà Griptonite sao chép lại y nguyên cách chơi thì quả không ổn. ACB kế thừa hầu hết đặc điểm của AC, kể cả những thứ đã từng khiến tựa game trước mất điểm. Tuy có thể nhìn ra được những khiếm khuyết nhưng hãng phát triển đã không đủ dũng cảm để cải tiến lối chơi của game khiến ACB đi vào vết xe đổ một cách đáng tiếc.

Một lần nữa người chơi lại bắt gặp một hệ thống nhiệm vụ đơn điệu và trùng lặp xuyên suốt game. Tất cả chỉ gói gọn trong các màn ám sát, tra khảo hay giải cứu thường dân khỏi sự áp bức của lũ Knights Templar, cứ thế lặp đi lặp lại đến phát chán. Phải chi mà Griptonite chịu khó đầu tư hơn về mặt này! Altair cũng tiếp tục chứng tỏ rằng mình hoàn toàn không có khả năng bơi lội khi dễ dàng mất mạng nếu xảy chân rơi xuống nước, cũng may là các nhiệm vụ thực hiện gần các bến cảng trong game không nhiều.

Khả năng leo trèo tuyệt đỉnh là một trong những nét đặc trưng của Altair, không may lại thiếu đất diễn trong ACB. Do bối cảnh game chỉ diễn ra ở 2 thành thị lớn trên đảo Cyprus khi đó là Limassol và Kyrenia vốn không có các kiến trúc to lớn kỳ vĩ nên phần lớn thời gian chàng thích khách khá nhàn hạ du hành trên những mái nhà thấp lè tè. Đây quả là điều đáng tiếc khi người chơi không còn được trải qua cảm giác hồi hộp xen lẫn thú vị khi cùng Altair chinh phục những công trình cao chọc trời nữa.

Không chỉ lặp lại khuyết điểm cũ, ACB còn hào phóng "khuyến mãi" thêm cho người chơi một số lỗi mới. Hãng Griptonite được tin tưởng giao cho trọng trách đảm nhận phát triển cùng lúc 2 phiên bản game có thiết kế hoàn toàn khác nhau trên hai nền máy: ACB mang dáng vẻ 3D trên PSP, còn AC II: Discovery trên NDS có thiết kế 2.5D. Đây là một vinh dự nhưng đồng thời cũng là một thử thách quá lớn với Griptonite và sự phân tán lực lượng khiến họ không thể tập trung nâng cao chất lượng cho phiên bản nào cả, thể hiện rõ nhất trong ACB.

Trước hết phải kể đến góc quay camera tự động khá khó chịu khi thường xuyên xoay theo những hướng khuất tầm nhìn khiến người chơi phải liên tục điều chỉnh lại. Các thành thị được chia ra làm nhiều khu vực nhỏ, và khi di chuyển qua lại cần một khoảng thời gian để load bản đồ khiến game liên tục bị đứt quãng, điều mà các phiên bản trên console hay PC hầu như không bao giờ gặp phải.

ASSIN'S CREED II

NỐI THOẠI

AI cũng là một yếu tố chưa được thiết kế tốt. Khi chuyển từ các hệ máy console và PC to lớn sang chiếc máy PSP nhỏ bé, có lẽ trí thông minh của các nhân vật máy cũng bị teo nhỏ theo tỉ lệ tương ứng. Lính tráng trong game chỉ quan tâm đến những gì diễn ra trước mắt, còn sau lưng chúng là cả một thế giới không hề tồn tại. Mặc dù game khuyến cáo người chơi nên di chuyển áp sát nhẹ nhàng và kín đáo để ám sát một tên lính nhưng trên thực tế bạn cứ việc chạy "huỳnh huỵch" từ phía sau tới thì chúng cũng không hay biết gì. Cả những tên lính gác cũng đứng dửng dưng dù cách sau lưng vài bước chân là một trận đấu kiếm ác liệt long trời lở đất. Nếu lực lượng Knights Templar chịu khó tuyển mộ những chiến binh có chỉ số IQ cao hơn thì ắt hẳn game đã hấp dẫn hơn nhiều rồi.

Dù lấy yếu tố hành động lén lút làm chủ đạo nhưng với ACB nhà phát triển cố ý hướng người chơi đến các pha đấu kiếm nhiều hơn là các màn ám sát. Rất nhiều lần người chơi tốn công lén lút theo sát mục tiêu để rồi khi đến địa điểm được ấn định trước, một hoạt cảnh sẽ diễn ra mà trong đó Altair sẽ bị phát hiện, và nhiệm vụ chuyển từ lén lút sang đấu kiếm công khai. Các trận đấu kiếm với những tên trùm còn kéo dài hơn khi bọn chúng đều dai máu, nhưng chỉ cần khôn khéo vừa đánh vừa chạy để hồi máu là bạn có thể tiêu diệt một cách dễ dàng. Dẫu các pha đấu kiếm vẫn còn sự hấp dẫn nhưng đó không phải là tinh thần mà dòng game này hướng tới. Mất đi chất hành động lén lút đặc trưng, dường như ACB đang dần rời xa các tiêu chí truyền thống và dung nạp những dáng vẻ gần gũi với Prince of Persia nhiều hơn. Do có thời lượng khá ngắn nên bạn có thể hoàn thành game chỉ trong vài giờ đồng hồ. Tuy nhiên, đó chưa hẳn là điểm dở bởi ít nhất nó cũng giúp người chơi nhanh chóng thoát khỏi mớ nhiệm vụ trùng lặp và hàng tá lỗi khó chịu mà ACB thể hiện.

Thế mạnh: Hình và âm

Nếu như có điểm nào người chơi có thể hài lòng ở ACB, thì đó chính là màn trình diễn hình âm khá xuất sắc của game. Nhân vật Altair vẫn được thiết kế ấn tượng với cử động uyển chuyển cùng các chiêu thức đẹp mắt. Các thành thị trong game khá chi tiết và mang dang vẻ Trung cổ đặc trưng. Tuy các mẫu nhân vật NPC khá ít và trùng nhau nhiều nhưng điều đó là chấp nhận được ở một game trên máy handheld. Có thể nói tính tới thời điểm hiện nay, số đầu game trên PSP có đồ họa vượt trội so với ACB chỉ đếm được trên đầu ngón tay.

Phần lồng tiếng của game được thực hiện khá tốt, nhất là đối với một chiếc máy handheld như PSP. Các hiệu ứng âm thanh không có gì để chê, duy chỉ có phần nhạc nền là chưa có được những giai điệu quyến rũ hút hồn như các phiên bản khác của cùng dòng game mà thôi.

Nỗi thất vọng

Sẽ không có phần thưởng cho người thiếu can đảm, đó là điều mà lúc này Griptonite đang thấm thía hơn ai hết. Không mạnh dạn thay đổi mà sao chép lại lối chơi vốn chưa được đánh giá cao của Assassin's Creed, đồng thời lại "khuyết mãi" thêm một số lỗi, ACB thay vì là một chương nối dài chiến tích của thích khách huyền thoại Altair lại trở thành một nỗi thất vọng lớn. Ngoài giá trị làm sáng tỏ thêm một số bí ẩn liên quan đến dòng game, ACB chỉ là một game trung bình và không đáng để bạn quá bận tâm đến.

NGUYÊN QUÂN

Ưu:
- Đồ họa và âm thanh tốt.

Khuyết:
- Nhiệm vụ đơn điệu và trùng lặp.
- Ít pha leo trèo và hành động lén lút đặc trưng.
- AI của máy có vấn đề.

ESRB (Nội dung)
- Máu, Bạo lực

BLEACH ブリーチ The 3rd Phantom

SONG SINH RA SỨC

Bleach the 3rd Phantom có lẽ chỉ thích hợp cho các fan cuồng nhiệt của bộ manga Bleach nhờ cốt truyện có chiều sâu...

BLEACH THE 3RD PHANTOM	
PHÁT HÀNH	SEGA
PHÁT TRIỂN	Tom Create
THỂ LOẠI	Chiến lược
HỆ MÁY	DS
ESRB (TUỔI)	Teen
NGÀY PHÁT HÀNH	15/09/2009

Sau khi cống hiến cho các game thủ trên NDS hai bản game song đấu xuất sắc, thương hiệu Bleach (dựa trên bộ manga ăn khách tại Nhật) thuộc quyền sở hữu của SEGA tiếp tục tái ngộ hệ máy cầm tay bằng tựa game mới mang tên Bleach The 3rd Phantom (BT3P). Nhưng không giống như hai lần xuất hiện trước, BT3P lần này là game chiến lược theo lượt/nhập vai có nhiều nét tương đồng với Final Fantasy Tactics, Orge Battle.

Nội dung của BT3P xoay quanh câu chuyện của cặp song sinh Matsuri Kudo và Fujimaru con nuôi của tiền bối Seigen Suzunami. Sau trận đánh sinh tử với một Arrancar lạ mặt (trong Bleach Arrancar chính là một Hollow – quái vật được sinh ra từ linh hồn của con người nhưng chưa được siêu thoát), bộ đôi yên giấc cho đến một ngày họ tỉnh dậy và biết được rằng người cha nuôi năm nào của họ giờ đã biến thành một quái vật khổng lồ nguy hiểm…

Do sở hữu nhiều nét tương đồng với các gương mặt điển hình của thể loại chiến thuật theo lượt/nhập vai nên kết cấu của BT3P không quá xa lạ với các game thủ thuộc thể loại này. Chẳng hạn như bản đồ trận đánh sẽ được chia thành những ô vuông đều nhau. Mỗi lượt đi, nhân vật của cả hai phe sẽ được di chuyển trong phạm vi ô vuông nhất định. Tất cả các nhân vật trong game được phân thành ba lớp chính là Power (Sức Mạnh), Speed (Tốc Độ) và Tech (Kĩ Năng). Ba lớp này sẽ tương khắc lẫn nhau tương tự trò chơi kéo, búa, bao. Điển hình như nhân vật thuộc lớp Tech sẽ có lợi thế khi đối đầu với nhân vật thuộc lớp Power, trong khi đó Power lại khắc chế được Speed dễ dàng và Speed lại áp đảo hoàn toàn so với Tech. Mặt khác, người chơi còn có thể kết hợp các nhân vật mà mình điều khiển thành những cặp ăn ý. Các nhân vật trong nhóm một khi đã được bắt cặp sẽ có thể hỗ trợ nhau rất nhiều về phương diện phòng thủ, tấn công nếu như bạn sắp đặt họ đứng gần nhau trong khi giao tranh. Những nguyên tắc cơ bản đề cập ở trên kết hợp với yêu cầu mà mỗi trận đánh đặt ra sẽ là chìa khóa để người chơi làm chủ các trận đánh trong game.

Có lẽ do muốn hài lòng các fan của bộ manga Bleach nên Tom Create tập trung quá nhiều vào việc xây dựng nội dung, các tình tiết của cốt truyện mà không dành nhiều thời gian để phát triển cách chơi giúp nó có chiều sâu và nhiều điểm nhấn hơn. Hệ quả là phần lớn thời gian khi thưởng thức BT3P người chơi phải bỏ ra để theo dõi các đoạn hội thoại dài dòng mà không được phép lướt qua để rồi bước vào những trận đấu với kết cấu quá đỗi bình thường. Để giữ chân người chơi kiên nhẫn theo dõi hết các đoạn hội thoại này, game bổ sung thêm mục Free Time. Mục này giúp người chơi có thể lựa chọn việc trò chuyện với các nhân vật phụ trong game. Mỗi lần trò chuyện sẽ tốn một lượng điểm hành động (Action Point) nhất định và lượng điểm này chỉ được cung cấp khá hạn chế. Nếu khéo léo chọn đúng nhân vật để chuyện trò bạn có thể nhận được các vật dụng để cải thiện thanh sức khỏe cũng như học thêm các kỹ năng mới. Tuy nhiên, với cách dẫn truyện quá dài dòng việc này chỉ khiến các game thủ cảm thấy khó chịu thêm.

Được dựng hoàn toàn trên khuôn 2D nhưng đồ họa của Bleach tương đối dễ nhìn. Thiết kế nhân vật khá bắt mắt đặc biệt là khi họ thi triển các tuyệt kỹ đều rất ấn tượng. Tuy nhiên độ chi tiết của cảnh nền và các bản đồ chơi lại thể hiện khá sơ sài. Nhạc nền game tiết tấu đều đều và kém đặc sắc. BT3P sẽ khó tạo được sự chú ý của các game thủ kỳ cựu so với fan cuồng nhiệt của bộ manga Bleach.

HẠNH NGUYÊN

ƯU
- Cốt truyện được diễn giải tỉ mỉ, chi tiết.
- Chiêu thức của các nhân vật được thiết kế đẹp mắt.

KHUYẾT
- Các đoạn cắt cảnh quá nhiều và không cho phép người chơi lướt qua.
- Cảnh nền thiếu độ chi tiết.
- Cách chơi bình thường không có nhiều điểm nổi bật.

ESRB (NỘI DUNG)
- Gợi ý đồ uống có cồn.
- Bạo lực Huyễn mộng Nhẹ.
- Ngôn từ Bất kính Nhẹ.
- Chủ đề Kích động.

Giai điệu huyền ảo

Nếu cho rằng những game trên iPhone chỉ mang tính chất giải trí nhẹ nhàng và thiếu chiều sâu thì đó là một quan niệm không còn chính xác nữa. Một trong những ví dụ điển hình để phản bác lại lập luận trên là tựa game Song Summoner: The Unsung Heroes - Encore (SS). Được Square Enix tung ra phiên bản cho máy iPhone sau bản đầu tiên trên iPod một năm trước đó, SS mang đầy đủ phẩm chất như những người anh em khác theo thể loại nhập vai/chiến thuật đến từ hãng phát triển game Nhật Bản nổi tiếng này.

Âm nhạc đối đầu máy móc

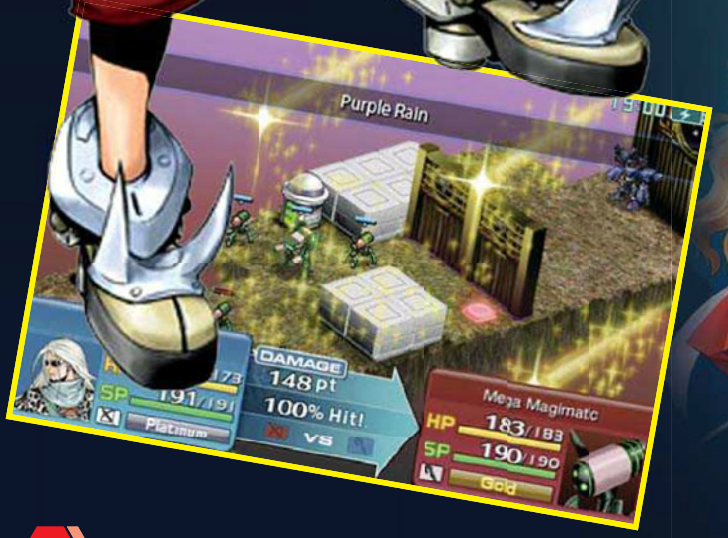
Truyền thuyết kể rằng có một vùng đất mà mọi người luôn sống thanh bình trong bầu không khí ngập tràn những giai điệu âm nhạc huyền ảo. Bỗng nhiên đạo quân Mechanical Militia, những sinh vật quái dị nửa người nửa máy, xuất hiện và tàn phá tất cả. Giữa mất mát và đau thương, nhiều người vẫn tin rằng sẽ có một người hùng hạ thế để giải cứu thế giới. Niềm tin lớn dần cho đến ngày chàng trai trẻ Ziggy xuất hiện, chàng như là vị cứu tinh đang được mong chờ. Với biệt tài có thể biến các giai điệu âm nhạc thành các chiến binh hùng mạnh, Ziggy quyết quét sạch đạo quân Mechanical Militia để giải cứu cho em trai và mọi người đang bị chúng giam giữ.

Sức mạnh của giai điệu

Các giai điệu âm nhạc là sức mạnh tối thượng trong SS! Thật vậy, nếu chiếc máy iPhone của bạn không chứa bất cứ bản nhạc nào thì hãy quên chuyện thưởng thức game đi, chắc chắn bạn sẽ không thể qua nổi vài màn đầu tiên với lượng "tài nguyên" nghèo nàn như thế. Rất dễ hiểu bởi SS có một tính năng độc đáo: sử dụng các bản nhạc có trong chiếc máy của bạn để tạo thành các đơn vị quân Tune Trooper trong game.

Cách thức mà game tạo nên các đơn vị quân đem lại những cảm nhận khá mới mẻ. Sau khi bạn chọn 1 bài từ trong thư viện nhạc của mình, game sẽ tự động tính toán để tạo thành một đơn vị từ tổng số 66 loại Trooper khác nhau. Các Trooper sẽ thuộc về một trong 5 lớp nhân vật Soldier, Mage, Archer, Knight và Monk, với các thế mạnh sở trường cận chiến, phòng thủ hay đánh lan diện rộng riêng biệt. Yếu tố ngẫu nhiên sẽ chi phối các chỉ số thuộc tính và từ đó đơn vị quân này được xếp vào một trong 4 hạng với sức mạnh từ thấp lên cao: bronze, silver, gold và platinum. Quá trình lên cấp cho các Trooper được thông qua điểm pitch pearl kiếm được từ kết quả hoàn thành các trận đánh hoặc từ khu vực luyện tập Rehearsal Room. Điểm pitch pearl có thể phân bố cho bất kỳ Trooper nào bạn muốn khiến việc nâng cấp các đơn vị cần thiết trở nên tự do và dễ dàng hơn.

Không như các tựa game cùng thể loại khác, SS chỉ cho phép mỗi Trooper có số lần sử dụng giới hạn thông qua chỉ số deployment, nhằm hạn chế việc lạm dụng một vài quân có sức mạnh vượt trội mà "bỏ xó" các quân còn lại. Mỗi lần tung một Trooper vào trận đánh thì chỉ số deployment của đơn



vị đó sẽ giảm xuống, và khi bằng 0 thì không thể sử dụng được nữa. Do đó chiến lược xoay vòng đội hình hợp lý là yếu tố tối quan trọng. Ngoài ra, người chơi còn có thể sử dụng vật phẩm rewind để gia tăng lại chỉ số deployment cho các Trooper cần thiết, nhưng món đồ này lại có chi phí khá đắt đỏ trong game.

Ngoài các Trooper, Ziggy còn được giúp sức bởi các nhân vật đặc biệt thu phục được trong game. Các nhân vật này có các chỉ số cao và số lần sử dụng không giới hạn nhưng ngược lại chỉ có thể lên cấp tại các thời điểm cố định trong game chứ không thể luyện cấp như các Trooper.

Tỏ ra khá tâm lý, Square Enix còn cho phép người chơi có thể gia tăng đẳng cấp cho nhân vật một cách gián tiếp, nghĩa là không phải cày cuốc trong game. Biết chắc đa số người sở hữu iPhone đều thường xuyên tận dụng tính năng nghe nhạc nổi trội của chiếc máy này, SS cho phép các đơn vị Trooper có thể tăng cấp thông qua số lần người chơi nghe các bản nhạc. Đây thật sự là một tính năng kỳ lạ nhưng thú vị khi kết hợp hài hòa giữa 2 thú vui giải trí bằng âm nhạc và game.

Đầy tính chiến thuật

Theo thể loại nhập vai/chiến thuật theo lượt và sử dụng bản đồ lưới (grid) tương tự như loạt game Final Fantasy Tactics, SS thể hiện được chiều sâu và sự hấp dẫn trong lối chơi của mình. Sự đa dạng trong kỹ năng của các lớp nhân vật khiến người chơi luôn phải tìm ra cách phối hợp để phát huy tối đa sức mạnh. Tính năng harmony attack còn mạnh mẽ hơn khi hỗ trợ gia tăng sức mạnh của đòn đánh nếu các nhân vật đứng liên hoàn với nhau, làm cho việc bố trí đội hình trở nên quan trọng.

Tất cả các thao tác điều khiển trong game đều tận dụng tính năng cảm ứng của iPhone, tuy khiến người chơi hơi bỡ ngỡ thời gian đầu nhưng sau đó cảm thấy linh hoạt và dễ sử dụng. Chiều dài của game cũng khá đáng kể so với những game trên iPhone khác khi giữ chân được người chơi trong khoảng thời gian dài. Duy chỉ một điểm chưa được khai thác tốt trong game là chưa đưa vào hệ thống vũ khí và trang bị cho nhân vật, điểm quan trọng của những game nhập vai/chiến thuật dạng này.

Quyến rũ ngọt ngào

Là một tựa game lấy âm nhạc làm yếu tố chủ đạo nên chắc chắn phần âm thanh của game phải được đầu tư kỹ lưỡng nhất. Thật may đây cũng là thế mạnh truyền thống của Square Enix, với đội ngũ các nhà soạn nhạc hùng hậu trong tay. SS mang tới cho người chơi những giai điệu ngọt ngào và quyến rũ, với những nét đặc trưng quen thuộc. Ngoài ra người chơi cũng có thể sử dụng thư viện nhạc của mình làm nhạc nền cho game nếu muốn. Nghe nhạc của bạn, chơi game của Square Enix – còn gì hơn thế nữa!

Đồ họa của SS tạo được ấn tượng tương đối tốt với các nhân vật và đơn vị Trooper được thiết kế khá nghệ thuật. Các tông màu của game cũng được phối hợp hài hòa. Tuy nhiên, các đơn vị quân bên phía Mechanical Militia khá đơn điệu nên chưa để lại ấn tượng nhiều lắm.

Khúc khải hoàn

SS đã giúp chiếc máy iPhone tấu lên khúc khải hoàn rộn rã. Kết hợp những thế mạnh đặc trưng của thiết bị này với lối chơi đậm chất nhập vai/chiến thuật truyền thống, toàn bộ game là một trải nghiệm thú vị với thời lượng kéo dài hàng chục giờ đồng hồ. Square Enix đã thành công trong việc đem đến một tựa game chất lượng, việc còn lại là bạn sẽ thưởng thức nó như thế nào mà thôi.

TIỂU LÝ

Ưu

- Sử dụng thư viện nhạc của bạn để tạo quân.
- Tính chiến thuật cao và thời lượng chơi dài.
- Phần âm thanh chất lượng xuất sắc.

Khuyết

- Thiếu hệ thống vũ khí và trang bị.

ESRB (Nội dung)

Bạo lực Huyễn mộng Nhẹ.

Tên game: God of War 3 | **Thể loại:** Chiến lược | **Phát triển:** EA LA | **Phát hành:** EA | **Dự kiến phát hành:** 16/03/2010 | **Hệ máy:** PC

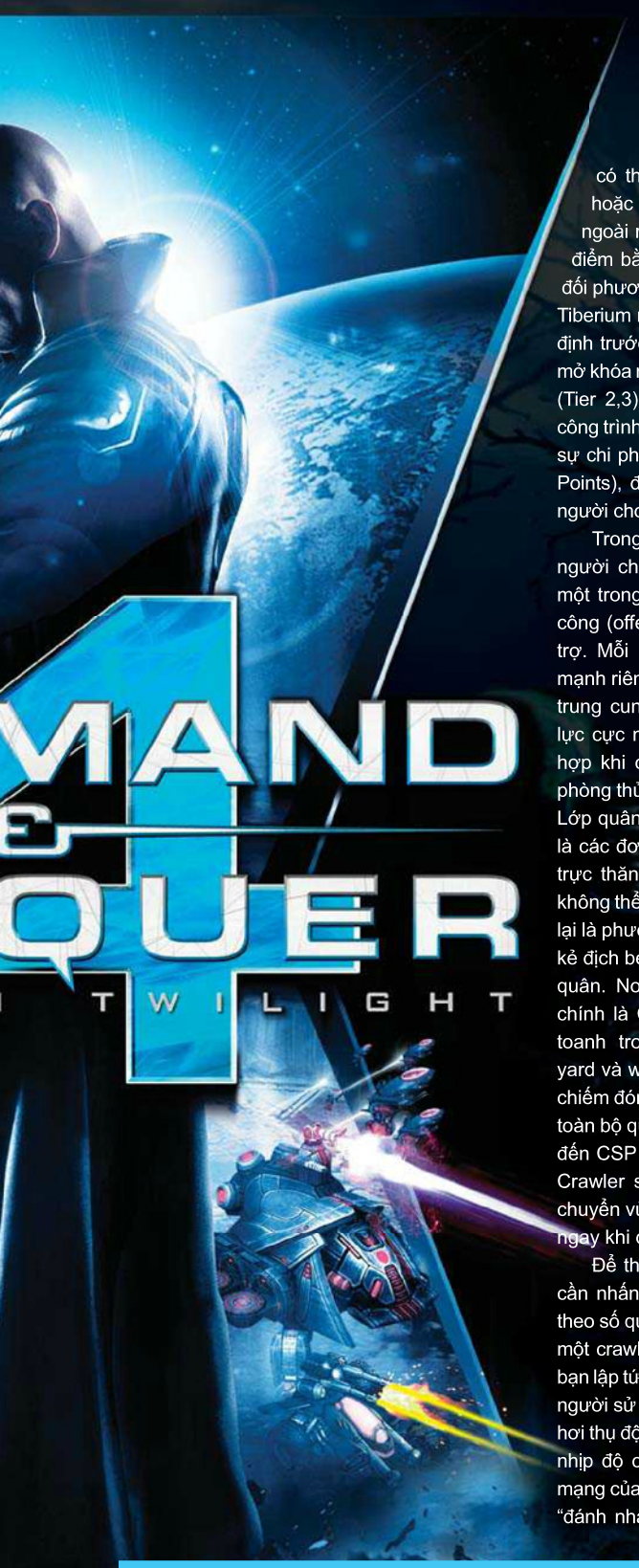
TRẬN CHIẾN CUỐI CÙNG

"MỌI SỰ CHÚ Ý CỦA FAN ĐAM MÊ CHIẾN LƯỢC THỜI GIAN THỰC ĐỀU ĐANG ĐỔ DỒN VỀ C&C4 KHI NGÀY PHÁT HÀNH THEO DỰ KIẾN CỦA TỰA GAME NỔI TIẾNG NÀY ĐÃ GẦN KỀ..."

Vào năm 2062 tức 10 năm sau các sự kiện diễn ra trong phiên bản Kane's Wrath, nhân loại tiến đến gần bờ vực của sự tuyệt chủng do Tiberium – một tinh thể lạ ngoài hành tinh đã bất ngờ xâm nhập và tàn phá Trái Đất. Không những vậy nó còn là nguyên nhân gây nên mâu thuẫn gay gắt kéo dài hàng thập kỷ giữa hai thế lực quân sự lớn nhất lúc bấy giờ là Global Defense Initiative (GDI) và Brotherhood of Nod. Chiến tranh triền miên ngày càng biến Trái Đất xanh tươi trở thành một tinh cầu chết. Nhưng vào một ngày nọ, thủ lĩnh tối cao của phe Nod là Kane bất ngờ xuất hiện và gửi gắm một thông điệp quan trọng cho GDI. Kane cho biết, ông ta đã phát triển một hệ thống có khả năng chế ngự và khai thác năng lượng của Tiberium nhằm phục vụ cho lợi ích con người. Tuy nhiên, ông ta cũng thừa nhận mình không thể hoàn thiện mạng lưới kiểm soát Tiberium (Tiberium Control Network) nếu thiếu sự hợp tác công nghệ lẫn nhân lực từ phía GDI. Liệu 2 thế lực đối địch có hoàn toàn gạt bỏ được tranh chấp và cùng nhau cứu loài người thoát khỏi thảm họa diệt vong? Người chơi có thể chờ đến tháng 3/2010 để tìm được đáp án hoặc thỏa mãn phần nào thắc mắc của mình bằng cách tham gia chơi thử bản C&C4 beta hiện đang được EA cho tải về miễn phí trên trang chủ của họ.

C&C4 có thể là chương cuối cùng của câu chuyện về tinh thể Tiberium và nó cũng là phiên bản gây tranh cãi nhiều nhất giữa các game thủ ủng hộ dòng game Command and Conquer. Sở dĩ đông đảo người chơi phản đối vì cho rằng, những cải tiến mà EA đã thực hiện đang dần xóa bỏ các giá trị cốt lõi làm nên thành công của seri có tuổi đời khá cao này. Mặt khác, nhiều người lại ủng hộ đường lối của EA và tuyên bố họ cần một sự thay đổi lớn để có thể tìm thấy được nhiều hứng thú hơn vì theo họ C&C đã kiên trì đi theo một khuôn mẫu quá lâu và đã đến lúc phá bỏ giới hạn đó nhằm phát triển theo hướng tốt hơn. Ai cũng bảo vệ lý lẽ của mình nhưng kết quả cuối cùng sẽ có khi trò chơi chính thức được phát hành. Hãy cùng điểm sơ qua những nét chính trong Tiberium Twilight (TT).

Hiện tại C&C4 beta đang ở phiên bản 10.0 và đã có một diện mạo gần với một sản phẩm hoàn chỉnh. Đặc tính mới nhất của nó và cũng xuất hiện lần đầu tiên trong sê-ri chính là chế độ chơi mạng hỗ trợ cùng lúc đến 10 người. Thử nghiệm một trận 5 đấu 5 thông qua máy chủ của EA cho kết quả khá mĩ mãn. Nhịp game vẫn diễn ra nhanh chóng và rất ít có hiện tượng lag. Thời gian phản hồi của các thao tác người dùng có độ trễ không đáng kể. Mấu chốt của phần chơi mạng chính là những điểm mốc (capture spawn point – CSP) phân bố đều trên bản đồ màn chơi, 2 phe phải vận dụng chiến thuật để chiếm các điểm này càng lâu càng tốt và điểm số trấn giữ sẽ là nhân tố quyết định thắng thua. Các điểm mốc này



có thể là một tòa nhà bình thường hoặc kiến trúc có chức năng đặc biệt, ngoài ra bạn còn được phép ghi thêm điểm bằng cách hạ thủ các đơn vị của đối phương hoặc thu hoạch những mảnh Tiberium nhỏ tại điểm thả hàng được quy định trước. Các tinh thể này sẽ giúp bạn mở khóa những nhóm quân mạnh mẽ hơn (Tier 2,3) nhưng bạn sẽ không thể xây công trình và quân lính tràn lan mà lại chịu sự chi phối của điểm chỉ huy (Command Points), đây là đặc tính gò bó mà nhiêu người chơi không hài lòng.

Trong cả phần chơi đơn và mạng, người chơi sẽ phải chọn lựa cho mình một trong ba lớp quân (class) gồm: tấn công (offend), phòng thủ (defend) và hỗ trợ. Mỗi lớp có một công năng và thế mạnh riêng trên chiến trường. Offend tập trung cung cấp những chiến xạ có hỏa lực cực mạnh trong khi defend lại thích hợp khi cần dựng lên những hàng rào phòng thủ vững chắc để bảo vệ các CSP. Lớp quân hỗ trợ (support class) chủ yếu là các đơn vị chiến đấu trên không như: trực thăng, máy bay phản lực… chúng không thể trực tiếp chiếm các CSP nhưng lại là phương tiện hữu hiệu để ngăn chặn kẻ địch bén mảng đến khu vực bạn đóng quân. Nơi sản sinh ra các đơn vị này chính là Crawler, pháo đài di động mới toanh trong seri kết hợp construction yard và war factory. Làm thế nào để bạn chiếm đóng thành công CSP, sau đó gom toàn bộ quân lính lại rồi nhanh chóng tiến đến CSP kế tiếp một cách tiện lợi nhất? Crawler sẽ giúp bạn, nó có thể vừa di chuyển vừa xây quân và triển khai chúng ngay khi đến đích.

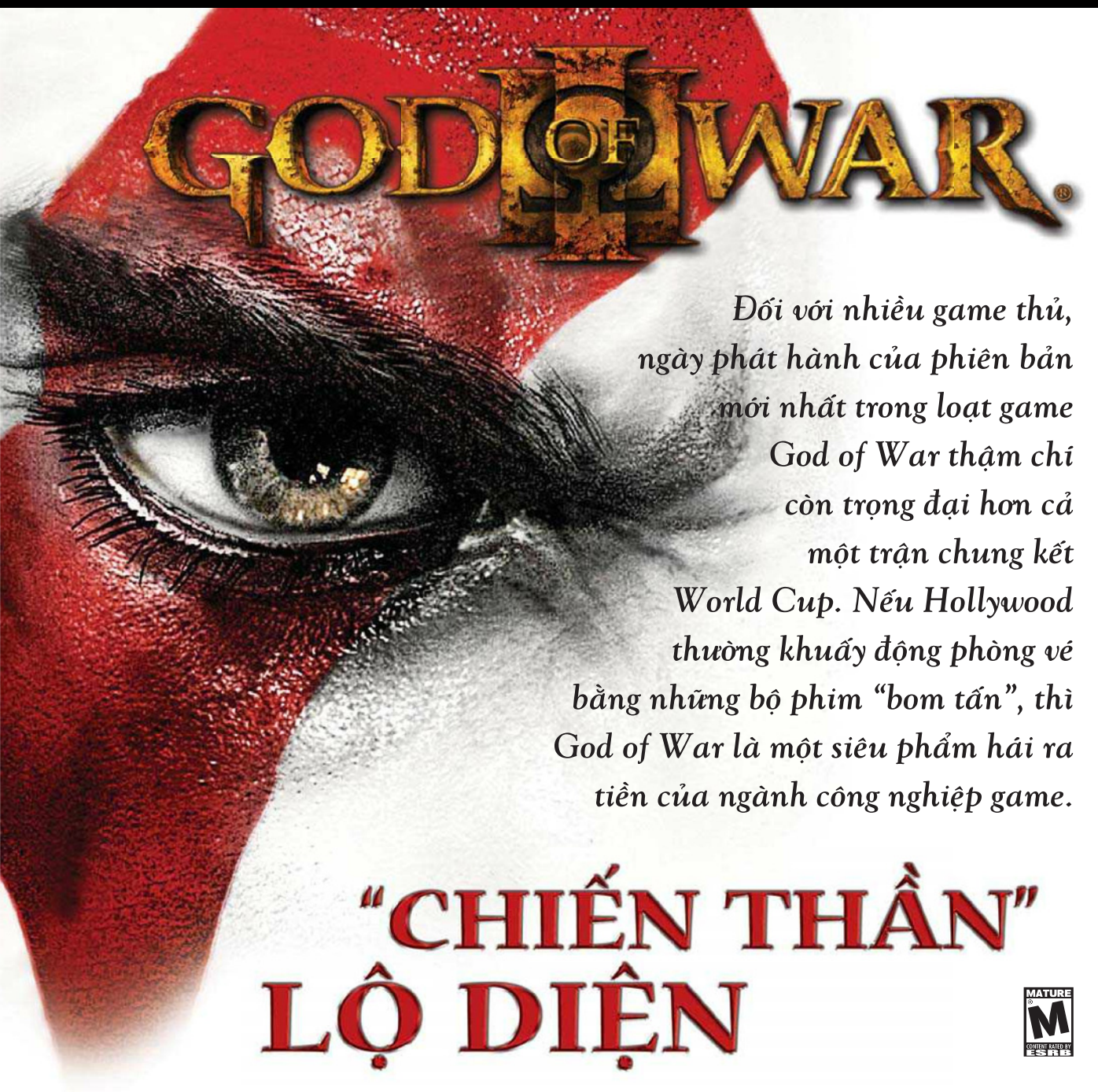
Để thay đổi sang class khác bạn chỉ cần nhấn delete, crawler sẽ bị hủy kèm theo số quân nó đang chứa trong mình và một crawler khác theo lựa chọn mới của bạn lập tức xuất hiện. Hiện tại không nhiều người sử dụng defend class vì họ nghĩ nó hơi thụ động đối với một game chiến thuật nhịp độ cao và phần lớn game thủ trên mạng của EA đang ưa chuộng chiến thuật "đánh nhanh thắng nhanh". Do đó cảnh tượng thường thấy là cả một nhóm các offend, support class tràn sang địa phận của đối phương. Vai trò của defend class có lẽ hơi mờ nhạt trong phần chơi đơn, nhưng nếu khai thác hết tiềm năng bạn sẽ thấy nó có lợi thế hơn hẳn trong các trận đấu mạng. Thắng bại còn dựa trên cách người chơi tận dụng những đơn vị mới của mỗi class nhưng theo ý kiến của số đông thì độ cân bằng của chúng vẫn chưa tối ưu. Ngoài ra, còn hàng chục các tùy chọn nâng cấp mà bạn sẽ phải lưu tâm đến nếu muốn đạt được lợi thế nhất định về tấn công lẫn phòng thủ.

Nền tảng đồ họa của TT có một chút thay đổi so với C&C3, trong đó dễ thấy nhất chính là việc ứng dụng công nghệ ánh sáng động (dynamic light) cho phép các hiệu ứng ánh sáng thay đổi tùy theo ngữ cảnh của màn chơi. Các đối tượng cũng linh hoạt phản chiếu màu sắc của nhau nhằm tạo nên một chiến trường sống động đến từng chi tiết nhỏ. Thiết kế đơn vị quân có phần sắc sảo và chi tiết hơn nhưng đường viền màu vàng hiển thị đơn vị đang được chọn hơi xấu. TT chú trọng tông màu xanh để tạo phong cách hi-tech khá bắt mắt và EA đã xác nhận sẽ tiếp tục sử dụng các đoạn phim live-action để truyền tải nội dung game theo hướng chân thực nhất. Chưa thể nói gì nhiều về âm thanh do đa phần các hiệu ứng chiến trận đều đang thừa kế từ phiên bản C&C cũ, riêng khâu lồng tiếng đã tạm ổn và nhạc nền cũng có vài ca khúc khá chất lượng.

Có thể thấy tiềm năng của TT khá cao nhưng nguy cơ không được nhiều người chơi đón nhận cũng không nhỏ. Tuy nhiên, hãy khoan đánh giá về TT và cùng trông chờ vào tài biến hóa của phù thủy EA vì gần đây họ đã có một số chiến thuật hợp lý để cách tân thành công các sản phẩm của mình. Nếu TT được phát hành đúng hạn vào tháng 3 tới đây thì nó sẽ là game chiến lược độc quyền đầu tiên trong năm nay của EA dành cho hệ máy PC.

HOÀNG KHÁNH

Tên game: God of War 3 | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** SCEA | **Phát hành:** SCEA | **Dự kiến phát hành:** 03/2010 | **Hệ máy:** PS3



Đối với nhiều game thủ, ngày phát hành của phiên bản mới nhất trong loạt game God of War thậm chí còn trọng đại hơn cả một trận chung kết World Cup. Nếu Hollywood thường khuấy động phòng vé bằng những bộ phim "bom tấn", thì God of War là một siêu phẩm hái ra tiền của ngành công nghiệp game.

"CHIẾN THẦN" LỘ DIỆN

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Tại Triển lãm Giải trí điện tử 2009 (Electronic Entertainment Expo - E3, diễn ra vào tháng 6/2009 tại Los Angeles), "Chiến thần" Kratos đã có một màn khởi động không thể tốt hơn sau khi trình làng đoạn phim trailer giới thiệu cách chơi (gameplay) của phiên bản God of War 3 (GoW3) kéo dài gần 10 phút đồng hồ. Mở đầu với việc "băm nát" tất cả đối thủ xuất hiện trên đường đi, bao gồm cả những quái vật mới như Nhân mã Centaur hay quái vật đuôi rắn mình dê Chimera và kết thúc bằng việc lấy thủ cấp của Thần mặt trời Helios để làm… đèn soi đường, đoạn clip được các nhà sản xuất chăm chút khá kỹ lưỡng này đã khiến hầu hết các fan hâm mộ "phát sốt". Tuy đã thể hiện một gameplay có những sáng tạo rất khác so với các phiên bản trước, như việc Kratos có thể đu theo (thật ra là vừa đu vừa đánh) các quái điểu để bay lên một địa hình cao hay mượn sức gã khổng lồ một mắt Cyclop để "giã" các quái vật khác một trận ra trò, nhưng đó thật ra chỉ là món "khai vị" trong "bữa tiệc" thịnh soạn mà GoW3 hứa hẹn sẽ mang lại. "Những gì mà các bạn thấy trong đoạn demo chỉ là thứ bình thường nhất. Càng về sau, mọi thứ sẽ càng trở nên hấp dẫn hơn", theo lời Stig Asmussen - Giám đốc sản xuất GoW3.

Trong lòng ngọn Olympus

Tiếp theo những diễn biến như đã được giới thiệu trong đoạn trailer tại E3, "Chiến thần" Kratos lọt vào một hầm gió với hệ thống xích khổng lồ chạy dọc theo trung tâm. Tại đây, Kratos dùng đôi cánh Icarus và lợi dụng sức gió để bay lên cao.

Xem ra, GoW3 sẵn sàng mang đến cho người chơi những thử thách khốc liệt ngay từ màn dạo đầu. Người chơi phải dùng cần chỉnh hướng điều khiển Kratos tránh né những chướng ngại vật trên đường bay. Hầm gió này nằm ở trong lòng ngọn Olympus, ngọn núi của các vị thần vốn cao vời vợi và mọi thứ trong đó đều bay (hay rơi) với tốc độ đến chóng mặt. Hãy thử tưởng tượng cái cảnh thê thảm của một… con ruồi va phải tấm kính chắn gió của một chiếc ô tô đang lao đi trên đường cao tốc. Nếu không khéo điều khiển, "Chiến thần" của bạn có rất nhiều khả năng sẽ gặp phải thảm cảnh y hệt như con ruồi.

Khi đã vượt qua được phần lớn quãng đường, bạn sẽ nhìn thấy ánh sáng phát ra từ một căn phòng lớn ở phía cuối đường hầm. Tại khu vực mới này, Kratos sẽ buộc phải sử dụng hết khả năng leo trèo, túm, níu, đu, lăn, bò, trườn… để sống sót thoát khỏi căn phòng đang sụp đổ ngay khi vừa mới bước vào. Một khi đã thoát khỏi căn phòng đó, Kratos lại tiếp tục đến với một hầm gió khác, nhưng lần này lại là trải nghiệm theo chiều… đi xuống. Trong đoạn này, gameplay lại một lần nữa thay đổi hoàn toàn. Kratos không chỉ bắt gặp lại các mảnh vụn rơi ra từ căn phòng ở khu vực trước mà tốc độ rơi sẽ càng lúc càng nhanh, khiến cho việc điều khiển "Chiến thần" tránh né các chướng ngại vật trở thành thử thách thực sự.

Đêm phán xét

Kết thúc màn chơi rơi tự do trong hầm gió, Kratos lọt vào một đại sảnh và giáp mặt với Tam Phán quan của thần Hades, vị thần cai quản địa ngục. Đại sảnh mang đầy vẻ rùng rợn và kỳ bí này chính là nơi các phán quan định đoạt số mệnh của một linh hồn sau khi chết, rằng họ sẽ được lên thiên đường hay sẽ bị đày đọa mãi mãi ở chốn địa ngục tăm tối. Bộ ba phán quan này là ba bức tượng khổng lồ, với kích thước "xêm xêm" với gã khổng lồ thành Rhodes, nhân vật đã xuất hiện trong GoW2.

Thoạt tiên, những tia sáng đỏ rực phát ra từ mắt của ba bức tượng và rọi vào Kratos như thể "Chiến thần" đang là người bị phán xét, nhưng thật ra đây là một phần chơi giải đố khi Kratos có thể điều khiển đầu của các phán quan để di chuyển các luồng sáng phát ra từ mắt đi khắp đại sảnh. Việc điều khiển đầu của vị Phán quan này để tia sáng chiếu vào các vị phán quan khác sẽ là phần mở đầu cho câu đố hóc búa mà nhóm phát triển của GoW3 đã từng tiết lộ là "một trong những câu đố khó nhất của GoW từ trước đến nay".

Bên cạnh đó, đại sảnh của Tam Phán quan là một minh chứng hùng hồn cho sự chăm chút vào các chi tiết của GoW3. Nhờ sức mạnh của PlayStation 3, cảnh vật trong game trở nên thật hơn bao giờ hết và mang lại cho người chơi cảm giác như có thể chạm vào từng vết nứt nhỏ của các đồ vật xuất hiện trên đường đi, hay cảm nhận được cái xù xì, thô nhám và lạnh

Đối thủ trước mặt

Sony đã sớm tiết lộ vài thông tin về các đối thủ nặng ký của Kratos sẽ xuất hiện trong GoW3. Đó đều là những vị thần hay sinh vật huyền bí hùng mạnh nhất trong thần thoại Hy Lạp.

Zeus

Sự xuất hiện trở lại của vị thần thống trị ngọn Olympus trong GoW3 được các nhà phát triển game chăm chút "sắc nét đến từng chi tiết". Lần này, Zeus không đơn giản chỉ xuất hiện với áo vải, mà "diện" hẳn một bộ giáp vàng, khiến Kratos phải tập trung phá giáp trước khi có thể "làm đau" chúa tể của các vị thần.

Brute

Được sinh ra từ thứ kim loại tương tự như bức tượng khổng lồ thành Rhodes trong GoW2, Brute trông lực lưỡng hơn và nguy hiểm hơn nhiều với vũ khí là một cây chùy khổng lồ. Bị đình đòn càng nhiều, thân thể của Brute càng nóng lên và rơi vỡ dần từng mảng nếu tiếp tục bị Kratos "tăng nhiệt".

Cerberus

Trong những phiên bản trước, điểm đáng gờm nhất của Cerberus là khả năng phân thân, buộc bạn phải lo giải quyết càng nhanh càng tốt trước khi chúng phát triển đến quân số quá đông theo cấp số nhân. Ở GoW3, Cerberus còn có khả năng sinh ra lớp "cún con" khác, loại chỉ chực nhảy bổ vào bạn và tấn công theo kiểu "đánh bom cảm tử". Theo tiết lộ của Sony thì chó ba đầu Cerberus sẽ đóng vai trò quan trọng hơn nhiều tại phiên bản GoW3 này.

Medusa

Trong GoW3, Medusa sẽ có những chuyển động uyển chuyển hơn rất nhiều. Lần này, Kratos có thể dùng cái đầu đầy rắn của Medusa để biến các đối thủ khác thành đá.

Minotaur

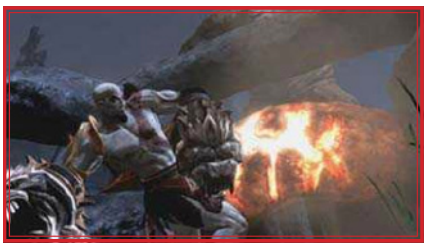
Quái vật nửa người nửa trâu Minotaur đã được "chăm sóc" kỹ lưỡng hơn nhiều so với phiên bản GoW2. Chuyển động của Minotaur vẫn chậm chạp nhưng đã bớt đi vẻ thô cứng, kích thước lớn hơn khá nhiều và trông rất thật khi bạn thậm chí có thể nhìn thấy từng vùng lông trên khuôn ngực vạm vỡ của chúng.

căm của từng bức tường… Thậm chí ở một vài thời điểm, bước chân của Kratos còn đánh động và làm… chuột chạy tán loạn, khiến nhất cử nhất động của bạn đều làm khu vực này trở nên vô cùng sống động.

Hang động thần bí

Khu vực tiếp theo đón nhận sự hiện diện đầy chết chóc của "Chiến thần" Kratos là một hang động đầy thạch nhũ và ẩn chứa một sức mạnh khiến Kratos không thể sử dụng bất cứ thứ vũ khí hay sức mạnh thần bí nào (cho đến thời điểm này, các nhà sản xuất vẫn đang rất "bí ẩn" khi chưa chịu tiết lộ bất cứ thông tin nào về hang động ma thuật này). Tuy nhiên, điều này lại đồng nghĩa với việc bạn có vô số cơ hội để phô trương sức mạnh cơ bắp của Kratos, càn quét tầng tầng lớp lớp quân thù, với vũ khí là đôi găng tay Cestus. Đây là thứ vũ khí lần đầu tiên xuất hiện trong GoW, tuy không có tầm sát thương rộng nhưng lại giúp "Chiến thần" tung ra những đòn đánh nặng ngàn cân. Tương truyền, đôi găng Cestus được làm bằng da và đính vật nhọn ở đầu nắm đấm, là thứ vũ khí đeo tay vô cùng lợi hại của các võ sĩ giác đấu xưa. Còn trong thần thoại Hy Lạp, găng tay Cestus mang tính sát thương rất cao khi được "đính kèm" rất nhiều mũi giáo và kiếm.

Những đối thủ quen thuộc, chiến binh xác sống "undead", vốn đã xuất hiện thường trực trong các phiên bản trước và xuất hiện ở phần đầu của khu vực này dường như chỉ là màn "làm nóng" cho cuộc càn quét hoành



tráng của Kratos. Càng dấn sâu vào hang động này, bạn sẽ vấp phải những đối thủ kinh khủng hơn, và cái cách riêng mà Kratos kết liễu từng loại đối thủ (một đặc trưng của tựa game GoW) cũng khủng khiếp hơn theo tỉ lệ thuận. Nếu phải đối đầu với người chim Siren, chắc chắn đó sẽ là một trận chiến thử thách sự kiên nhẫn của bạn khi nguy cơ một cú ra đòn trở thành "đòn gió" là rất cao bởi sự linh hoạt đến bất ngờ của loại quái vật này. Trận chiến chỉ kết thúc một khi Siren đã lãnh đòn đến "mềm người", tạo cơ hội cho Kratos vật nó xuống và kết liễu bằng cách đập liên tiếp đầu của đống thịt mềm nhũn ấy xuống nền đất. Ở khu vực

tiếp theo, "Chiến thần" Kratos sẽ gặp lại Nhân mã, loài quái vật có hình dáng đầy kiêu hãnh và còn "đô con" hơn cả Arnold Schwarzenegger thời đỉnh cao phong độ. Tuy nhiên, đối phó với Nhân mã không phải là việc quá khó khăn sau vài cú đòn trúng đích, Kratos sẽ vật được loại quái vật bốn chân này xuống đất, luồn về phía bụng, đâm liên tiếp vài nhát và lôi "nhiều thứ" nằm trong cái bụng ấy ra ngoài.

Một điều trong hệ thống chiến đấu của GoW3 được cải tiến rất khác so với các phiên bản trước, đó là đối thủ trước mặt không phải là một nhóm các quái vật giống nhau lần lượt xuất hiện mà sẽ là cả một quân đoàn tập hợp nhiều loại quái vật khác nhau. Bước phát triển này buộc người chơi phải biến hóa hơn trong chiến thuật bởi từng loại quái vật đều có điểm yếu riêng và yêu cầu cách đối phó rất khác nhau. Một lần nữa, các nhà sản xuất lại khẳng định có "chất xám" ẩn bên trong vỏ ngoài "cơ bắp" của Chiến thần.

Vắt óc giải đố

Nhân nói đến chuyện "đầu óc", những câu đố khiến người chơi phải nát óc tìm cách giải vốn đã là truyền thống của tựa game GoW cũng được phiên bản GoW3 tiếp tục phát huy. Trong một màn chơi, Kratos sẽ lọt vào một căn phòng hình khối, mà bản thân căn phòng đó đã là một cái bẫy chết người. Màn chơi tại khu vực này là sự kết hợp tuyệt vời giữa chiến đấu và giải đố khi Kratos phải vừa nhanh chóng tiêu diệt đám quái vật tràn ngập khắp nơi, vừa phải nhanh chân "tẩu thoát" khỏi đám chông bất thần trồi lên khỏi sàn nhà. Bên cạnh đó, "vui có chừng, dừng đúng lúc" cũng là điều mà người chơi buộc phải ghi nhớ khi căn phòng này có thể xoay theo nhiều hướng, biến mặt đất nơi Kratos đang đứng bất thần trở thành bức tường hoặc trần nhà. Quá sa đà vào đâm chém sẽ khiến bạn mất cảnh giác trước vô vàn cạm bẫy đang chực chờ. Ngoài ra, những chi tiết đầu tiên của GoW3 còn tiết lộ phần giải đố mà trong đó "Chiến thần" đã lợi dụng sức ném của một cỗ máy bắn đá để bay xuyên qua cánh cổng khổng lồ đến một khu vực bí mật. Các câu đố này không nằm trong cốt truyện mà được dựng nên để người chơi mở khóa các phần thưởng phụ.

"Chiến thần" vẫn chưa "xuống núi", và thời gian từ nay đến thời điểm chính thức phát hành GoW3 vào tháng 3/2010 sẽ là khoảng thời gian đằng đẵng khiến các game thủ phải "đau khổ" ngóng chờ.

HUY BÁCH

Nhà sản xuất nói về GoW3

GoW3 có phải là phần kết của tựa game GoW?

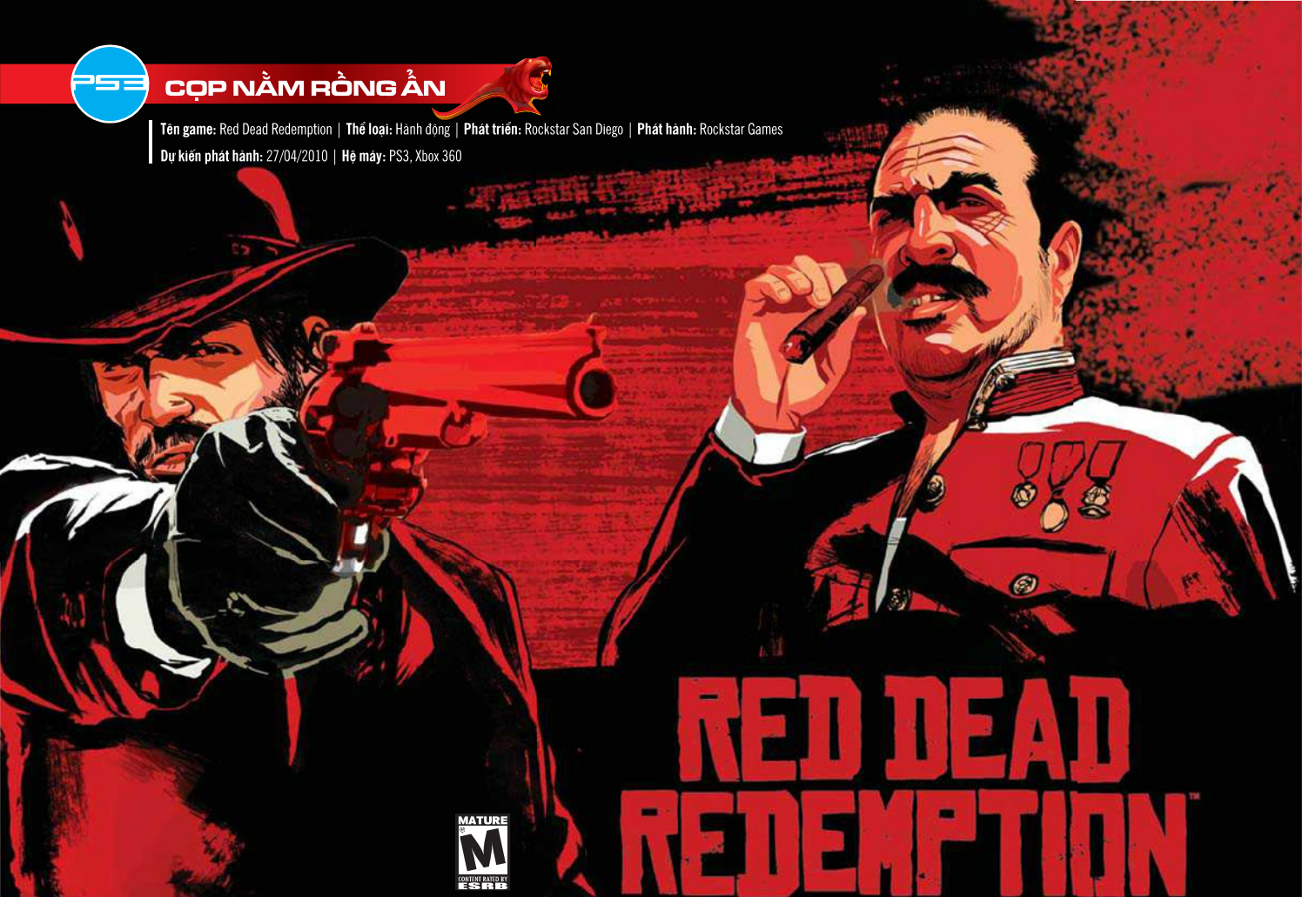
Đây là một câu chuyện đã được bắt đầu ở GoW, tiếp tục phát triển ở GoW2 và kết thúc tại GoW3. GoW3 cơ bản sẽ là hồi kết cho thiên anh hùng ca về Kratos và khả năng một phiên bản, một câu chuyện khác tương tự như GoW xuất hiện trong tương lai vẫn còn đang được bỏ ngỏ.

Câu chuyện về Kratos, một chiến binh Spartan liều lĩnh đương đầu với các vị thần, hoàn toàn do các nhà sản xuất game thêu dệt nên. Vậy nó có ảnh hưởng gì đến thần thoại Hy Lạp?

Khi những ý tưởng đầu tiên bắt đầu manh mún, các nhà sản xuất đã xác định sẽ không bị giới hạn bởi những câu chuyện thần thoại Hy Lạp. Họ muốn tạo ra một thế giới, một nhân vật và cốt truyện theo ý tưởng riêng của họ. Và thần thoại Hy Lạp chỉ đóng vai trò là cái nền của thế giới đó.

Dựa trên thông tin trả lời báo chí quốc tế của Giám đốc sản xuất Stig Asmussen, chỉ đạo nghệ thuật Ken Feldman và nhà thiết kế Todd Papy về GoW3.

Tên game: Red Dead Redemption | **Thể loại:** Hành động | **Phát triển:** Rockstar San Diego | **Phát hành:** Rockstar Games
Dự kiến phát hành: 27/04/2010 | **Hệ máy:** PS3, Xbox 360



Câu chuyện cao bồi

Những câu chuyện về miền Viễn Tây hoang dã cùng các chàng cao bồi lãng tử luôn là đề tài hấp dẫn cho các tác phẩm phim ảnh, truyện tranh, và đương nhiên, game cũng không ngoại lệ. Tuy nhiên cho đến nay vẫn có khá ít những tựa game khắc họa thành công đề tài này, với những tên tuổi hiếm hoi như Dead Mans Hand, Gun, Call of Juarez và Red Dead Revolver của hãng phát triển Rockstar San Diego, nơi thực hiện loạt game đua xe đường phố lừng danh Midnight Club.

Red Dead Revolver khi ra đời năm 2004 trên Xbox và PS2 đã gây được cảm tình của không ít game thủ và ai cũng mong chờ game sẽ có phần tiếp theo. Thế nhưng mãi hơn 5 năm sau, phần tiếp theo của Red Dead Revolver mới được Rockstar tiết lộ. Game được mang tên Red Dead Redemption (RDR) và sẽ phát hành trên Xbox 360 và PS3 vào ngày 27/4 năm nay.

Cao bồi hoàn lương

Câu chuyện của RDR vẫn lấy đề tài cao bồi miền Viễn Tây Hoa Kỳ, nhưng bối cảnh diễn ra sau Red Dead Revolver hơn 20 năm. Phần 1 diễn ra trong khoảng thập niên 1880, còn phần 2 sắp phát hành đưa người chơi đến những năm đầu của thế kỷ 20 tại miền Tây nước Mỹ, cụ thể là năm 1908, khi mà nơi đây đang ở trong thời kỳ "quá độ" chuyển biến từ một khu vực hoang dã vô luật pháp rộng lớn dần dần thành một vùng được văn minh hóa với sự mở rộng tầm ảnh hưởng và siết chặt sự quản lý của chính quyền. Nhân vật chính của game là John Marston, một cựu tội phạm nay đã hoàn lương và

trở thành "lính đánh thuê" phục vụ cho cơ quan công quyền, trong việc thiết lập trật tự ở vùng Viễn Tây vốn trước đó chỉ biết đến "luật rừng". Cuộc phiêu lưu của John gặp phải những bước ngoặt kịch tính khi một trong những nhiệm vụ quan trọng anh được giao là truy bắt những tên tội phạm nguy hiểm vốn là đồng bọn cũ của mình trong băng đảng xưa kia…

Miền Viễn Tây hoang dã

Khi nhà phát hành Rockstar Games công bố RDR, họ đã không ngần ngại nói luôn tâm điểm trong lối chơi của game sẽ là hành động tự do hoàn toàn trong thế giới rộng mở. Phong cách này thì chắc ai cũng biết chính là sở trường quen thuộc của Rockstar với dòng game nổi tiếng Grand Theft Auto. Ngay cả hãng phát triển Rockstar San Diego cũng ít nhiều quen thuộc với phong cách này khi dòng game đua xe Midnight Club của họ cũng có môi trường mở. Trở lại với RDR, môi trường trong game cực kỳ rộng bao gồm 3 khu vực là những thảo nguyên lớn trải dài theo bờ Tây dòng sông Mississipi (phía tây miền Trung Mỹ), vùng cực tây nước Mỹ (tức miền Viễn Tây) và khu vực phía nam, xuyên biên giới sang vùng Bắc Mexico. Trong thế giới rộng lớn của game, bạn sẽ được tự do đi lại khắp nơi, chiêm ngưỡng những thắng cảnh rất đặc trưng như các thị trấn nhỏ yên bình của dân lao động, hay ồn ào huyên náo của bọn cao bồi ngoài vòng pháp luật, các khu vực của người da đỏ cùng những quang cảnh thiên nhiên hùng vĩ như rừng cây, đồng cỏ, thảo nguyên, sông ngòi, núi đá, thung lũng...

Phương tiện di chuyển phổ biến nhất trong RDR chính là ngựa. Bạn có thể tìm đến các trang trại ngựa tại thị trấn để chọn những chú tuấn mã đã được rèn luyện kỹ. Tuy nhiên nếu muốn nếm trải cảm giác mạo hiểm, bạn có thể đi săn các chú ngựa hoang dã, rồi sau đó phải trải qua một màn mini-game Rodéo (thuần hóa ngựa "điên") rất thú vị để khiến chúng trở thành "thú cưng" của mình. Miền Tây hoang dã trong game không chỉ có ngựa hoang, mà trên đường chu du đó đây, bạn sẽ gặp nhiều loại động vật hoang dã khác. Nhà sản xuất tiết lộ có đến 40 loài thú khác nhau trong game, bao gồm bò mộng, beo, sư tử, sói núi, sói đồng cỏ, chồn, rắn, chim ó, kền kền và cả gấu... Dĩ nhiên, bạn có thể thực hiện những cuộc đi săn đầy thú vị và các chiến lợi phẩm từ các loài thú săn được luôn được các tay lái buôn trả giá khá hậu hĩ.

Biến chuyển theo người chơi

Thế giới rộng lớn và tự do của RDR không chỉ gói gọn ở các giống loài hoang dã này, mà trên đường đi, bạn sẽ đụng độ phải những sự kiện xuất hiện rất ngẫu nhiên. Chẳng hạn như một đoàn người di cư đang bị bọn thổ phỉ cướp bóc, hay một tay cao bồi đơn độc nào đó đang bị bầy sói đồng cỏ đói khát bao vây chực chờ "làm thịt". Quyết định xử trí thế nào hoàn toàn là sự lựa chọn của bạn, phớt lờ để cầu an cho bản thân, hay quên mình xả thân bảo vệ kẻ cô thế với nguy cơ mục tiêu của những kẻ đe dọa sẽ chuyển về phía mình. Hơn nữa, bạn sẽ phải luôn cảnh giác trong những vùng đất vốn chẳng biết luật pháp là gì của game, khi rất có thể bạn bắt gặp một đoàn người xơ xác trông như vừa bị nạn, động lòng trắc tìm đến cứu giúp, để rồi nhận ra đây chỉ là một màn dàn cảnh phục kích của những tên cướp ranh ma. Nói chung, bất kỳ điều gì cũng có thể xảy ra với bạn trong thế giới hoang dã của game.

Cũng như nhiều game có phong cách thế giới mở khác, RDR cung cấp 2 con đường chính-tà cho người chơi lựa chọn. Quyết tâm trở thành công dân tốt, luôn sẵn sàng đứng về phía chính nghĩa đánh đuổi các băng đảng lưu manh cướp bóc, bạn sẽ nhận được sự chào đón nồng ấm của cư dân, cũng như sự giúp đỡ và thậm chí làm ngơ của nhân viên công quyền khi bạn phạm phải những tội lỗi nhẹ (như uống rượu… quịt tiền chẳng hạn).

Ngược lại, nếu làm quá nhiều điều ác, bạn sẽ bị dân chúng căm ghét, sợ hãi, xa lánh và bị lực lượng cảnh sát truy nã khắp nơi. Nhưng bù lại, bạn sẽ được các băng nhóm ngoài vòng pháp luật xem như "chiến hữu", và sẵn sàng chiêu mộ bạn vào những phi vụ "đánh quả" của chúng.

Hệ thống nhiệm vụ của RDR được sắp xếp rất giống phong cách GTA, với những điểm đánh dấu trên bản đồ nhỏ dưới góc màn hình để bạn tìm đến thực hiện bất cứ khi nào tùy thích. Bên cạnh đó, game dĩ nhiên sẽ không thiếu vô số các nhiệm vụ phụ để bạn thực hiện. Chẳng hạn như các nhiệm vụ truy tìm các tên tội phạm bị truy nã trên các tờ cáo thị mà bạn có thể tìm thấy trên các bức tường trong thị trấn. Tìm được mục tiêu, bạn có thể tùy nghi hạ gục hắn cho nhanh gọn, hoặc chỉ bắn vào chân cho bị thương, rồi thực hiện một màn quăng dây đậm chất cao bồi trói gô "con mồi" lại, vác hắn về nộp cho cảnh sát trưởng để nhận khoản tiền thưởng hậu hĩnh hơn. Nếu cảm thấy mệt mỏi với các nhiệm vụ rày đây mai đó, bạn có thể thư giãn với hàng tá những trò chơi nhỏ trong quán rượu như đánh bài hoặc thách đố nhau làm những trò "điên khùng" như đâm dao giữa kẽ ngón tay sao cho vừa nhanh vừa không làm đứt tay, v.v. Những nơi này cũng là nơi bạn có thể gặp gỡ các tay lái buôn, để trao đổi các loại hàng hóa và vũ khí cần thiết. Nói về vũ khí, RDR bao gồm những khí tài quen thuộc của thế giới viễn Tây cuối thế kỷ 19 như khẩu súng lục "6 phát", súng trường, súng shotgun, dao, rìu, thuốc nổ TNT, đại bác và cả súng máy 6 nòng quay tay Gatling Gun.

Lối chơi hấp dẫn trên nền đồ họa đỉnh cao

Các pha hành động bắn súng trong RDR cũng học tập theo GTA 4, với góc nhìn ngôi thứ 3 khi di chuyển và ngắm bắn ngang vai. Tuy nhiên, khác với Niko Bellic trong GTA 4, John Marston của RDR không có "thanh máu" mà có cơ chế hồi phục sức khỏe tự động. Bạn chỉ cần tìm được chỗ nấp sau các gốc cây, tảng đá, vách tường, thậm chí xác súc vật, sức khỏe của anh chàng sẽ tự động phục hồi. Bên cạnh những màn vừa cưỡi ngựa vừa bắn súng đậm chất cao bồi, tính năng thiện xạ Dead Eye trong phiên bản trước cũng quay trở lại, giúp bạn chọn lựa nhiều mục tiêu một lúc, sau đó bắn hàng loạt phát "hạ gục nhanh tiêu diệt gọn".

Với phong cách thế giới mở tự do như vậy, không có lựa chọn nào tốt hơn cho cơ chế đồ họa bằng chính engine RAGE của Rockstar, vốn đã thể hiện hết sức xuất sắc với GTA 4. Nay với RDR, Rockstar San Diego đã cải tiến hơn cho engine này, thêm nhiều hiệu ứng thể hiện các quang cảnh thiên nhiên, mức độ chi tiết nhân vật cũng nâng cao, bên cạnh hiệu ứng thời tiết, ngày-đêm biến đổi theo thời gian thực. Chưa hết, RDR còn tích hợp engine vật lý Euphoria, áp dụng cho tất cả các nhân vật và các loài động vật, với mục tiêu tái tạo những động tác vận động, diễn hoạt một cách giống thật nhất.

Quả thật, Red Dead Redemption có quá nhiều những đặc điểm có thể "hút hồn" các game thủ, như câu chuyện cao bồi Viễn Tây đầy hấp dẫn, lối chơi tự do trong thế giới mở rộng lớn, cùng cơ chế đồ họa đỉnh cao. Hơn nữa, hứa hẹn hấp dẫn không thua gì GTA, nhưng RDR chắc chắn sẽ ít mắc phải những điểm "nhạy cảm" về nội dung như loạt game "nổi tiếng nhiều, tai tiếng cũng không ít" kia. Với những lý do đó, đoan chắn RDR là một game không thể nào bỏ qua dành cho các gme thủ Xbox 360 và PS3 trong tháng 4 năm nay.

PHƯƠNG MAI

Tên game: Megaman 10 | **Thể loại:** Platform | **Phát triển:** Matrix Software/ Red Entertainment | **Phát hành:** Capcom | **Dự kiến phát hành:** 2010 | **Hệ máy:** Wii, PS3, X360

"VÀO NĂM 20XX..." LUÔN LÀ DÒNG MỞ ĐẦU CỦA DÒNG GAME MEGA MAN (CÒN ĐƯỢC GỌI LÀ MEGA MAN CLASSIC ĐỂ PHÂN BIỆT VỚI CÁC DÒNG MEGA MAN SAU NÀY), MỘT BIỂU TƯỢNG KHỔNG LỒ TRONG THẾ GIỚI GAME"!

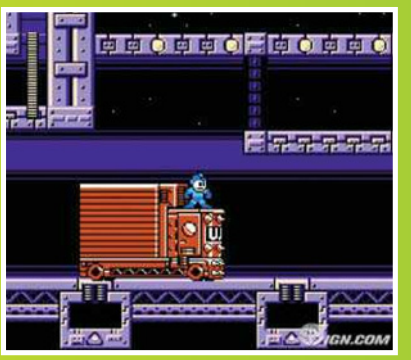
Theo thời gian, những thương hiệu Mega Man mới xuất hiện và phát triển rộng rãi trên mọi hệ máy, ta có Mega Man Battle Network ăn khách trên GBA, Mega Man ZX cũng ra được 2 bản trên DS…. Nhưng chỉ Mega Man, chỉ riêng "người anh cả" Mega Man mới hội tụ được đầy đủ những gì được coi là "kinh điển" của chất platform, chất hành động và sự vui nhộn khó tả mà những "người em" sau đang dần đánh mất. Thế là như đáp ứng lại lời nguyện cầu của các tín đồ Mega Man, cuối năm vừa qua, Capcom khiến họ phải thổn thức trước sự trở lại của "quả bom màu xanh".

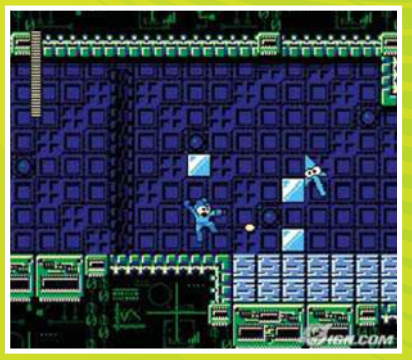
Vào năm 20XX, thế giới robot phải đối mặt với thảm họa Robo-enza, một loại bệnh lây nhiễm có thể làm cư dân robot phát điên và tàn phá mọi thứ. Nhiệm vụ của Mega Man là tìm kiếm vắc-xin Robotenza để trị cơn điên của chúng. Hẳn nhiên, dọc đường của chàng anh hùng xanh dương đáng yêu của chúng ta sẽ được "rải" đầy những màn bay nhảy tưng bừng và những trận đấu trùm kinh điển đậm chất Mega Man.

CHẤT PLATFORM ĐẶC TRƯNG

Với fan, chất platform của Mega Man là một "món ăn" đặc biệt, với mùi vị, hương thơm đặc trưng không lẫn vào đâu được. "Đầu bếp" tạo nên công thức bí mật đó chính là ngài Keiji Inafune. Dưới sự chỉ đạo của ông, những tựa game Mega Man hay đã được ra đời. Đáng tiếc ngài Keiji chỉ đứng vai trò nhà phát hành và không trực tiếp phát triển nên nhiều game Mega Man khác không đạt được thành công. Giờ đây, Mega Man 10, dưới sự giám sát kỹ lưỡng của Keiji Inafune hứa hẹn sẽ đưa người chơi trở lại thời kỳ huy hoàng của "chàng robot khổng lồ màu xanh" thủa nào!

Vậy thực ra cái "chất" platform Mega Man là gì? Nó không quá nhanh như Mario, nó giàu chất hành động dẹp bỏ vật cản hơn Mario, với điểm nhấn là khả năng hấp thu tuyệt chiêu/vũ khí sau khi tiêu diệt xong một tên trùm của Mega Man. Vào thời Nes, rất hiếm game nào mà nhân vật có sự phát triển theo từng màn





chơi, khiến người chơi phải bất ngờ thích thú như Mega Man. Trung thành với thành công truyền thống, Mega Man trong bản 10 cũng có khả năng tương tự như thế. Qua đoạn trailer, một số trùm được giới thiệu, ta biết là game sẽ có người cừu (Sheep Man), cặp chim song sinh…sẽ rất thú vị khi khám phá ra những vũ khí thu thập được từ chúng.

Cũng trong bản 10, lần đầu tiên dòng game Mega Man chính thức giới thiệu nhân vật chơi được khác ngoài "quả bom màu xanh" ngay từ đầu game. Không phải ai xa lạ, đó chính là Protoman – người anh em của Mega Man, với chiếc khăn vàng thắt quanh cổ lãng tử, chiếc bàn đỡ trắng và điệu huýt sáo quen thuộc. Ngoài ra, bạn còn có một nhân vật chơi được thứ 3 khác. Tin hấp dẫn là vậy nhưng tuyệt chiêu của nhân vật mới là gì thì Capcom vẫn còn giữ trong vòng bí mật.

Với dòng Mega Man thì sự xuất sắc về cách thiết kế màn là không thể chối cãi. Tòa lâu đài cũ, nham thạch, cống ngầm, xứ tuyết…sẽ là bối cảnh chính cho hãng phát triển mặc sức thêm vào đó những loại quái vật, cái bẫy thông minh và… khó xơi. Độ khó của Mega Man 10 có thể được giảm đi nhiều nếu bạn chọn chế độ dễ, bảo đảm người chơi không còn vò đầu bứt tóc đập phá máy khi phải chết từ vụ chạm gai đến té hố. Một mục chơi thử thách cũng được tích hợp thêm vào để kéo dài lượng thời gian giải trí, giống như yêu cầu bạn diệt càng nhiều kẻ thù càng tốt, đua tốc độ qua một quãng, v.v…

Như Mega Man 9, Mega Man 10 là một game nhỏ gọn được tải về qua các mạng của Wii, X360 và PS3. Đồ họa, âm thanh của game sử dụng phong cách 8 bit, vừa thân quen với những fan gạo cội, vừa "ngồ ngộ" thú vị với những cậu bé lần đầu tiên được biết đến Mega Man. Nếu bạn đã ngao ngán với những hình ảnh 3D đập ầm ầm trước mắt, một chút 2D 8 bit cổ điển cũng đầy hấp dẫn chứ sao.

ĐẠI NHẬT

Devil May Cry trong Tôi

MỖI NGƯỜI CÓ MỘT KỶ NIỆM VÀ MỘT CẢM NHẬN RIÊNG VỀ TỰA GAME YÊU THÍCH CỦA MÌNH. ĐỐI VỚI TÔI, SÊ-RI GAME DEVIL MAY CRY CỦA CAPCOM LUÔN CÓ MỘT VỊ TRÍ ĐẶC BIỆT TRONG LÒNG KHÔNG CHỈ VÌ CÁCH CHƠI HẤP DẪN MÀ BỞI CỐT TRUYỆN CŨNG ĐẦY Ý NGHĨA.

Devil May Cry là một trong những tựa game đầu tiên tôi chơi khi mua hệ máy PS2 về. Thời điểm năm 2000-2001 là thời kì "nở rộ" của những game PS2, nhất là ở thể loại hành động phiêu lưu. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Onimusha: Warlords, Resident Evil: Code Veronica X là những đại diện xuất sắc vào thời điểm đó. Tuy nhiên, với một tay "lính mới" như tôi thì khi mua máy xong chỉ biết nghe theo lời giới thiệu của người bán hàng về các tựa game. Và lúc đó, Devil May Cry là tựa game tôi bị "dụ dỗ" mua đầu tiên. Tôi được "cảnh báo" rằng trò này khá khó chơi ngay cả với các tay chơi game hành động lão luyện nhất. Không ngoài dự đoán, Devil May Cry quả thật rất "khó nuốt", ngay cả ở những con trùm đầu tiên mặc dù người chơi đã nắm được tất cả các chiêu thức tấn công và né tránh của nhân vật chính Dante. Có thể nói, Devil May Cry là một trải nghiệm khó quên đối với một người chơi mới như tôi khi "rước" hệ máy PS2 về nhà. Trò chơi tuy khó nhưng vẫn có những qui luật nhất định, nếu bạn thông hiểu được các yếu tố phép thuật trong game và khai thác chúng thì Devil May Cry sẽ dễ dàng hơn rất nhiều. Một số kỹ năng sẽ có hiệu quả trong một vài tình huống và đối với những quái vật xác định, do đó bạn cần lựa chọn kỹ càng khi chiến đấu để có chiến thuật phù hợp nhất. Là một game hành động hiện đại, nhưng Devil May Cry vẫn tạo được cảm giác thử thách như những game hành động đi cảnh 2D thời NES với những tên trùm dữ dằn và cạm bẫy nguy hiểm. Có lẽ đó chính là điểm thu hút lớn nhất của Devil May Cry vào thời điểm đó, trò chơi tái hiện lại những gì tinh túy nhất của thể loại hành động phiêu lưu từ trước đến nay nhưng vẫn kết hợp được yếu tố hiện đại từ đồ họa và góc quay camera.

Đối với tôi, cách chơi hay và đồ họa "đỉnh" vẫn chưa phải là điều kiện đủ để một trò chơi trở thành một game hay. Có thể tôi là một người chơi game khó tính, nhưng cốt truyện cũng là một phần khiến Devil May Cry trở thành một trong những tựa game yêu thích nhất của tôi trên hệ PS2. Mô-típ anh hùng

diệt quỷ của Devil May Cry có thể không mới, nhưng xuất thân của nhân vật chính Dante là điểm nhấn đáng chú ý của trò chơi và cả dòng game: Anh là kết quả của mối tình giữa hiệp sĩ bóng đêm Sparda và một phụ nữ loài người. Chính vì thế, Dante có cả sức mạnh của loài quỷ lẫn trái tim rung cảm của con người. Việc đặt tựa "Devil May Cry" của Capcom cũng thể hiện điều này khá rõ ràng, một chiến binh quỷ có trái tim con người và đứng về lẽ phải trong trận chiến với các thế lực bóng tối. Nội dung tuy không mới, nhưng cách dẫn dắt cốt truyện của Devil May Cry luôn đem đến cho người chơi hết bất ngờ này đến bất ngờ khác, và cuối cùng vẫn đề cao tình yêu của con người sẽ chiến thắng mọi thế lực tà ác. Có thể nói, tình yêu chính là chủ đề xuyên suốt của toàn bộ dòng game Devil May Cry, tình mẫu tử của phần 1, tình anh em của phần 3 và ở phần 4, mặc dù Dante có phần mờ nhạt hơn nhân vật chính Nero nhưng phiên bản này cũng đề cao tình yêu của Nero với Kyrie khi bất chấp mạng sống giải cứu cô nàng.

Nếu như phần 2 của Devil May Cry là một nỗi thất vọng lớn thì ở phần 3, người chơi được thỏa sức quay lại phong cách "crazy stylish action" của Devil May Cry 1, với chiều sâu trong lối chơi và đồ họa được nâng cấp rõ rệt. Hệ thống "Style" là một trong những bổ sung mới cho Dante bên cạnh hệ thống vũ khí gồm những khẩu súng và vũ khí cận chiến quen thuộc. Qua đó, bạn có thể kết hợp các Style và các kỹ năng riêng của từng vũ khí để thực hiện các đòn liên hoàn đẹp mắt. Ngay khi thưởng thức phiên bản này từ những giây phút đầu tiên, tôi đã có cảm giác Devil May Cry đã trở về đúng quỹ đạo của mình: hấp dẫn, thử thách và đòi hỏi nhiều kỹ năng chơi game hành động.

Về mặt cốt truyện, Devil May Cry 3 xoáy sâu hơn vào mối quan hệ được hé lộ trong phần 1 giữa Dante và "hoàng tử bóng đêm" Nelo Angelo. Qua đó, Nelo chính là anh trai ruột của Dante có tên là Vergil, một nhân vật cực kì tham vọng với kế hoạch mở cổng địa ngục để khai phá quyền lực của quỷ mà mình nắm giữ. Toàn bộ nội dung trò chơi là cuộc rượt đuổi của Dante với Nero trước khi anh này mở cổng địa ngục, đồng thời chứng kiến những trận giao chiến nảy lửa giữa hai anh em cùng dòng máu. Khác với phần 1 và phần 2, Devil May Cry 3 chú trọng đầu tư vào những đoạn cắt cảnh, khiến chúng cực kỳ lôi cuốn với các pha kỹ xảo "không thể tin được". Các đoạn phim này cũng góp phần rất lớn giải thích câu chuyện "lấn cấn" giữa hai anh em Dante và Vergil, nhưng có lẽ phần kết của trò chơi là đoạn phim làm tôi cũng như những fan Devil May Cry thấy cảm động nhất khi Dante rơi nước mắt vì chính tay mình phải hạ gục người anh Vergil để cứu rỗi thế giới. Khi trả lời câu hỏi của nhân vật Lady trong game, Dante cũng thừa nhận ngay cả quỷ dữ cũng có thể rơi lệ khi hắn mất đi những người yêu quý nhất của mình. Một trong những câu nói đáng nhớ nhất của Dante bên cạnh câu cửa miệng quen thuộc khi tiêu diệt quái vật "Let's Rock".

Đến với Devil May Cry 4 trên hệ máy mới Xbox 360 và PS3, đồ họa là yếu tố hàng đầu để các fan chú ý đến phiên bản này, và Capcom đã không làm họ thất vọng. Như đã nói ở trên, Nero là một "thợ săn quỷ" mới bên cạnh Dante và đóng vai trò chính trong mạch truyện của Devil May Cry 4. Tình yêu của Nero và thánh nữ Kyrie nảy nở qua năm tháng, và khi cô nàng bị bắt cóc, không ai khác chính Nero là người hùng giải cứu nàng đầu tiên. Người chơi sẽ điều khiển Nero trong phần lớn thời gian của Devil May Cry 4, và về mặt lối chơi, Nero có một vài điểm khác

biệt với Dante như khẩu súng Blue Rose, thanh kiếm Red Queen và đặc biệt là cánh tay phải của quỷ Devil Bringer, vừa đóng vai trò vũ khí vừa có thể kết hợp với các đòn tấn công khác. Dante trong Devil May Cry 4 chỉ góp mặt trong 7 nhiệm vụ, nhưng ấn tượng mà anh chàng để lại vẫn rất lớn. Cùng với 4 "Style" cũ từ Devil May Cry 3, Dante có thêm một Style mới là Dark Slayer với việc nâng cấp khả năng chiến đấu và gây sát thương của anh chàng.

Tính đến nay, dòng game Devil May Cry đã bán ra thị trường trên toàn thế giới hơn 10 triệu bản và trở thành một trong những dòng game chủ lực của Capcom bên cạnh Resident Evil, Megaman, Street Fighter, Onimusha... Devil May Cry cũng đánh dấu một kỷ nguyên game hành động mới, nhấn mạnh sự dồn dập, chớp nhoáng nhưng không kém phần đẹp mắt trong các pha chiến đấu. Sau Devil May Cry, trào lưu game hành động này đã phát triển không ngừng, với các đại diện xuất sắc như God of War, Chaos Legion, Blood Will Tell, Ninja Gaiden (các phiên bản hiện đại)... Về mặt nội dung, nhân vật chính Dante của Devil May Cry chứng tỏ sự sâu sắc của mình qua từng phiên bản, và cốt truyện của dòng game cũng đủ sự truyền cảm để thu hút các fan game hành động chú ý bên cạnh những giây phút chiến đấu. Đến thời điểm này, Capcom chưa cho biết "tăm hơi" của Devil May Cry 5, nhưng bản thân tôi vẫn tin rằng phiên bản này sẽ một lần nữa gây "sóng gió" cho các fan của mình không chỉ ở yếu tố cách chơi mà còn ở nội dung thật sự xuất sắc.

CẨM TÚ

"LÁI LỤA" CÙNG TWINWHEEL FXE

Điều đầu tiên bạn có thể cảm nhận được chính là cảm giác thoải mãi lẫn "sống động" khi chạm vào vô lăng TwinWheel FXE của hãng Genius. Điểm nhấn rõ rệt TwinWheel FXE là được phủ da hầu như toàn bộ phần tay cầm. Tuy không thuộc phân khúc "hàng hiệu" như các hãng sản xuất khác, nhưng lần này Genius đã trở thành một đối thủ đáng gờm khi tung ra TwinWheel FXE.

Với khả năng tương thích được cả máy PlayStation 3 của Sony lẫn hệ PC thông qua kết nối USB, TwinWheel FXE còn được nhà sản xuất trông đợi rất nhiều vào khả năng rung phản hồi thông qua hệ thống mô-tơ kép được lắp đặt bên trong vô lăng.

Bên trên vô lăng, người chơi có thể dễ dàng thiết lập bất kỳ nút nào mình thích thông qua 12 nút có sẵn trên vô lăng. TwinWheel FXE chọn màu đen làm chủ đạo, nhưng phần giữa được phủ màu bạc kim loại, tạo nên cảm giác rất chắc chắn và mang đậm phong cách thể thao.

Với những người am hiểu về ô-tô chắc chắn sẽ biết cụm từ "tay lái gật gù", thì giờ đây Genius cũng "chăm sóc" khả năng này khá kỹ lưỡng với 7 chế độ cao thấp theo ý muốn của người chơi. Nếu như các tay thật thì logo xe được đặt ngay trung tâm thì TwinWheel FXE cũng kèm cho riêng mình logo của nhà sản xuất. Đồng thời, đây còn chính là nơi hiển thị 2 chế độ "Digital" và "Analog" bằng 2 cụm đèn LED riêng biệt. Để bám chắc vào mặt bàn, bộ đế vô lăng có 4 miếng hít khá to và bám khá chắc vào mặt phẳng. Nếu cảm thấy chưa hài lòng với độ bám của vô lăng, người chơi có thể gắn thêm ngàm chữ C đi kèm để cố định vô lăng vào mặt bàn.

Phần bàn đạp đi kèm được kết nối trực tiếp vào vô lăng thông qua cổng RJ-11. Như vậy, người chơi chỉ cần tốn 1 cổng USB khi thiết lập cả hệ thống TwinWheel FXE vào máy tính cũng như PS3. So với bộ phận tay lái thì bộ phận chân ga và thắng được thiết kế rất đơn giản. Tổng thể phần này được thiết kế vừa đủ lớn, mang đến cảm giác thoải mái cho thao tác "đạp ga - nhả thắng".

Thử nghiệm với game Need For Speed: Shift, một trong những game đòi hỏi kỹ năng cao của dòng Need for Speed. Bộ sản phẩm TwinWheel FXE mang lại cảm giác hết sức thỏa mãn tay lẫn chân cho người dùng. Hệ thống trợ lực hoạt tạo cảm giác rất tốt khi vào của lẫn trả tay lái. Bên cạnh đó, hệ thống rung phản hồi mỗi khi xe lấn vạch hay va chạm hoạt động trơn tru, mang lại cảm giác như thật.

Với giá thành thuộc mức trung bình, thì TwinWheel FXE thật sự là một lựa chọn hoàn hảo cho game thủ yêu thích thể loại đua xe, nếu sở hữu cả 2 hệ PC lẫn PS3 sẽ là một lợi thế lớn.

Giá bán: 1.254.000 đồng. Bảo hành 6 tháng.

SU SU

Liên hệ: MAI KHANH. 14 Huỳnh Khương Ninh, P. Đa Kao, Q.1, Tp. HCM. ĐT: (8) 3820 6072.

NHỮNG CHÚ CHUỘT NGỘ NGHĨNH

Không "sở hữu" những tính năng mạnh mẽ hoặc được trang bị công nghệ nổi bật, 3 chú chuột của Lexma là M268, M261R và B200 ấn tượng người dùng với vẻ ngoài đáng yêu cùng tông màu bắt mắt. Điểm thú vị là mỗi chú chuột sử dụng phương thức khác nhau để kết nối với máy tính, trong đó Lexma M261R sử dụng công nghệ sóng radio với bộ thu phát tín hiệu "nhỏ xíu" gắn vào máy tính qua cổng USB (nano USB reveiver). B200 sử dụng giao tiếp không dây Bluetooth băng tần 2,4GHz, đòi hỏi máy tính phải hỗ trợ Bluetooth. M268 kết nối bằng cáp USB, bạn chỉ việc gắn vào máy tính qua cổng USB và để máy tính tự nhận dạng thiết bị mới trước khi sử dụng.

LEXMA M268

Khoác lên mình bộ cánh bóng bẩy, sử dụng tông đỏ viền bạc, thiết kế góc cạnh cùng những đường nét mạnh mẽ. Chuột có thiết kế đối xứng với 3 phím cơ bản là trái, phải và nút cuộn ở giữa, phù hợp cho cả người dùng thuận tay phải lẫn trái. Ngoài ra, thân chuột có thêm 1 đệm hơi bằng cao su mềm, cho phép thay đổi chiều cao cũng tạo độ ôm theo cỡ tay người dùng. Về mặt công nghệ, Lexma M268 trang bị cảm biến quang, hỗ trợ độ phân giải 900dpi. Kết nối với máy tính bằng cáp USB nên độ trễ của chuột rất thấp, trỏ chuột trên màn hình đáp ứng tức thời mỗi khi rê chuột. Thử nghiệm thực tế cho thấy chuột hoạt động khá nhạy và êm, thích hợp để sử dụng với màn hình LCD 19" trở xuống. Giá 158.000đ, bảo hành 24 tháng.

LEXMA M261R

M261R thuộc dòng chuột mini, kiểu dáng thể thao cùng bộ cánh bóng bẩy tông đen viền đỏ mạnh mẽ. Hướng đến người dùng di động, chuột chỉ hỗ trợ 3 phím cơ bản là trái, phải và nút cuộn ở giữa. Mặt dưới có thêm khoang chứa bộ phận thu/phát tín hiệu (nano USB Receiver), tránh thất lạc khi di chuyển. Cách thiết kế đặc biệt của khoang chứa giúp chuột có thể thay đổi chiều cao, thích hợp cho nhiều người dùng có cỡ tay khác nhau. M261R trang bị cảm biến quang, sử dụng công nghệ sóng Radio tần số 2,4GHz với bộ thu nhận tín hiệu nano USB receiver có tầm hoạt động khoảng 10m. Chuột hoạt động khá nhạy, trỏ chuột di chuyển trên màn hình rất linh hoạt nhưng không mượt và có độ chính xác cao như chuột laser. Lexma M261R sử dụng 2 pin AAA, hỗ trợ tính năng tự động tắt nguồn khi không sử dụng và cả nút mở/tắt nguồn ở mặt dưới nhằm duy trì tuổi thọ pin. Giá 334.000đ, bảo hành 24 tháng.

LEXMA B2

Không nổi bật như M268, B200, Lexma B200 có thiết kế đơn giản và mạnh mẽ, kiểu dáng thuôn gọn, khoác bộ cánh tông đen viền xám lông chuột. Thân chuột làm bằng nhựa nhám, tạo độ bám tốt hơn khi sử dụng. Chuột cũng có thiết kế đối xứng với 3 phím cơ bản là trái, phải và nút cuộn ở giữa. Về mặt công nghệ, chuột sử dụng giao tiếp Bluetooth băng tần 2,4GHz, cảm biến quang hỗ trợ độ phân giải đến 2.000dpi; cao so với dòng chuột quang. Thử nghiệm thực tế, chuột hoạt động nhạy và êm, trỏ chuột di chuyển rất linh hoạt trên màn hình. Tuy nhiên, Test Lab nhận thấy dù hoạt động khá nhạy nhưng chuột vẫn có độ trễ, trỏ chuột di chuyển trên màn hình không "mượt" và không đáp ứng tức thời mỗi khi rê chuột. Lexma B200 sử dụng 2 pin AA nên khá nặng, thích hợp với người dùng có cỡ tay lớn. Chuột cũng hỗ trợ tính năng tự động tắt nguồn khi không sử dụng và nút mở/tắt nguồn ở mặt dưới nhằm duy trì tuổi thọ pin. Giá 408.000đ, bảo hành 24 tháng.

ANH THU

Liên hệ: MAI KHANH. 14 Huỳnh Khương Ninh, P. Đa Kao, Q.1 , Tp. HCM. ĐT: (8) 3820 6072.

ĐEM HD ĐẾN MỌI NHÀ

Đầu đa phương tiện Asus O!Play HDP-R1 hỗ trợ xem phim Full HD độ phân giải đến 1080p, nghe nhạc và trình chiếu slideshow ảnh, sẽ cùng bạn đón Tết tại nhà nhân dịp xuân về.

Ấn tượng đầu tiên mà đầu đa phương tiện Asus O!Play HDP-R1 mang đến cho người dùng là thiết kế khá đẹp mắt và chắc chắn với lớp vỏ bên ngoài màu đen tuyền, mặt trước có hai đèn tín hiệu nguồn và tín hiệu thiết bị lưu trữ, ánh sáng xanh nổi bật trên nền đen bóng.

Tuy không trang bị đĩa cứng bên trong; thay vào đó, Asus O!Play HDP-R1 có thể kết nối và phát nội dung đa phương tiện từ các thiết bị lưu trữ gắn ngoài nhờ cổng USB 2.0 và cổng combo USB/eSATA nằm bên hông trái. Người dùng có thể dễ dàng kết nối đầu Asus với TV LCD và dàn âm thanh nhờ các cổng composite, cổng HDMI, cổng âm thanh số S/PDIF ở phía sau. Máy được trang bị cổng ethernet 10/100 Base-TX, giúp kết nối và truy xuất các tập tin đa phương tiện được chia sẻ trong mạng nội bộ. Đồng thời, nhờ hỗ trợ tính năng UPnP (Universal Plug and Play), máy cũng có thể kết nối với máy tính hoặc các máy chơi game như XBOX, Play Station 3,… để truyền trực tuyến các tập tin đa phương tiện. O!Play HDP-R1 được cấp nguồn qua adapter 12V đi kèm.

O!Play HDP-R1 khởi động nhanh, chỉ mất khoảng 10 giây để vào giao diện chính; và khoảng 15 giây để nhận dạng đĩa cứng ngoài 500GB kết nối qua cổng USB. Giao diện chính khá đơn giản, gồm các chức năng như xem phim, duyệt ảnh, nghe nhạc và cấu hình thiết bị. Mọi thao tác điều khiển đều được thực hiện qua remote đi kèm màu đen đồng bộ, nhỏ gọn vừa tay, sử dụng 2 pin AAA, giúp người dùng có thể ngồi tại chỗ và điều khiển trình chiếu ảnh, xem phim và nghe nhạc.

Asus O!Play HDP-R1 hỗ trợ hầu hết các định dạng tập tin đa phương tiện phổ biến hiện nay, bao gồm định dạng tập tin MKV thường dùng cho phim HD. Khi kết nối đầu O!Play HDP-R1 với màn hình LCD Acer 24" S243HL Full HD bằng cáp HDMI loại tốt, Test Lab có thể xem các đoạn phim HD định dạng MKV với chất lượng rất tốt, hình ảnh rõ và đẹp, âm thanh tốt, không bị giật khung hình hay trễ tiếng. O!Play HDP-R1 hỗ trợ tốt phụ đề SRT tiếng Việt Unicode (UTF-8). Trong quá trình xem phim, Test Lab có thể thay đổi kích thước phụ đề, thay đổi font chữ, màu chữ, di chuyển vị trí phụ đề và điều chỉnh độ trễ phụ đề. O!Play HDP-R1 cũng cung cấp một số tính năng video khác như tính năng Resume Play cho phép người dùng xem tiếp các đoạn phim bị tạm ngưng trước đó; tính năng Movie Preview giúp người dùng xem thử các đoạn phim khi duyệt tập tin.

Chức năng nghe nhạc, trình chiếu slideshow ảnh cũng được O!Play HDP-R1 thể hiện rất tốt. Người dùng có thể thiết lập thời gian trình chiếu, hiệu ứng chuyển cảnh; thực hiện các thao tác phóng to, xoay khi đang xem ảnh. Nhờ được trang bị tính năng Music Shuffle độc quyền, chỉ cần nhấn nút tương ứng trên chiếc điều khiển từ xa, máy sẽ tự động thu thập và phát các bản nhạc trong thiết bị lưu trữ theo thứ tự ngẫu nhiên, giúp bạn có thể vừa nghe nhạc vừa xem ảnh.

Thử nghiệm kết nối đầu đa phương tiện O!Play HDP-R1 với mạng LAN, Test Lab nhận thấy quá trình kết nối và cài đặt diễn ra nhanh chóng nhờ thiết lập chế độ DHCP IP (địa chỉ IP được router cấp tự động). Sau đó, Test Lab có thể truy xuất các tập tin đa phương tiện chia sẻ từ máy tính trong mạng LAN và phát qua O!Play HDP-R1 với hình ảnh, âm thanh khá tốt mà không có độ trễ.

Hỗ trợ đầy đủ các tính năng xem phim, trình chiếu ảnh và nghe nhạc, Asus O!Play HDP-R1 mang đến cho gia đình bạn những ngày Tết giải trí thật vui. Giá 2.698.000 đồng, bảo hành 1 năm.

HUY THẮNG

Liên hệ:

VĨNH XUÂN 39 Trần Quốc Toản, P. Trần Hưng Đạo, Q. Hoàn Kiếm, Hà Nội, ĐT: 04. 3943 9121.

NHIỀU LỰA CHỌN

Đáp ứng nhu cầu thực tế trong việc thay thế adaptor (adaptor) đi kèm MTXT cũng như đảm bảo chất lượng, tính ổn định và cả sự an toàn của người dùng, AcBel Power King AD7044, 5AD18, Name Card Adapter AD8034, Cooler Master SNA 95 và Huntkey 90W Energy Star thiết kế tương thích với hầu hết các MTXT hiện nay (Universal Notebook Adapter). Cả 5 adaptor hoạt động tốt với dải điện áp đầu vào từ 100 – 240V AC, riêng 5AD18 và AD7044 có dải điện áp rộng hơn, từ 90 – 264V AC. Các chế độ bảo vệ OVP, OTP, OCP, OPP, SCP nhằm đảm bảo an toàn cho MTXT và cả adaptor khi hoạt động. Ngoại trừ Huntkey 90W Energy Star đánh số thứ tự cho các đầu cắm rời, các adaptor còn lại đều sử dụng mã màu quy định đầu cắm tương ứng với từng thương hiệu MTXT nhưng chúng không hoàn toàn giống nhau. Do đó, bạn nên "đọc kỹ hướng dẫn trước khi sử dụng". Cũng cần lưu ý là các adaptor trên cũng không tương thích với 1 số dòng MTXT nhất định. Chẳng hạn trong quá trình thử nghiệm, Test Lab nhận thấy SNA 95 chỉ cấp nguồn nhưng không sạc pin với MTXT Dell Vostro 1320, Dell Inspiron 1564, Sony PCG-V505BC. Bạn đọc có thể tham khảo danh sách chi tiết tại website NSX.

COOLERMASTER SNA 95

SNA 95 có kích thước 144x75x17mm, nặng khoảng 485g. Thiết kế hiện đại, sử dụng tông đen và xám lông chuột, ấn tượng người dùng bởi cách giấu cáp "thông minh"; kết hợp cùng phụ kiện đi kèm tạo thành ống cuộn để thu gọn cáp nguồn. Các đầu cắm rời cũng được xếp gọn gàng trên đế nhựa. Đèn LED hiển thị trạng thái cũng như giúp xác định nhanh 1 số lỗi liên quan đến adaptor. SNA 95 tích hợp mạch Active PFC có khả năng tự điều chỉnh điện áp, khử nhiễu và ổn dòng. SNA 95 có công suất 95W, hiệu suất đạt 90% (thông tin từ NSX), cung cấp điện áp đầu ra từ 18 - 20V. Ngoài việc cấp nguồn cho MTXT, adapter có thêm 1 cổng USB (điện áp đầu ra trong khoảng 4,75 – 5,25V), tiện dụng cho người dùng để sạc ĐTDĐ, PDA, MP3, MP4, iPod và cả GPS. Giá 1.275.000đ, bảo hành 2 năm.

ACBEL POWER KING AD7044 V 5AD18

"Anh em nhà" Power King khá giống nhau về kiểu dáng; thiết kế đơn giản, bộ cánh tông đen và không có đèn LED hiển thị trạng thái hoạt động. 5AD18 có kích thước nhỏ gọn, chỉ nặng 235g trong khi AD7044 được trang bị mạch Active PFC nên có kích thước lớn và nặng hơn 1 chút. Tương tự SNA 95, cả 2 cũng có 9 đầu cắm kích thước khác nhau đi kèm để người dùng tùy chọn. Power King AD7044 có công suất 90W, hiệu suất đạt 85%, điện áp đầu ra từ 18,5 - 20V. Power King 5AD18 có công suất 65W, hiệu suất đạt 85%, điện áp đầu ra từ 18,05 - 19,95V. AD7044 giá 480.000đ, 5AD18 giá 425.000đ, bảo hành 18 tháng.

ACBEL NAME CARD ADAPTER AD8034

Thiết kế gọn đẹp, tiện dụng cho người dùng thường xuyên di chuyển. Kích thước chỉ nhỉnh hơn hộp danh thiếp 1 chút và chỉ nặng 230g. Nhỏ gọn nhưng đầy mạnh mẽ, AD8034 cũng hỗ trợ mạch Active PFC và các chế độ bảo vệ OVP, OTP, OCP, SCP nhằm đảm bảo an toàn cho máy tính và cả adaptor khi hoạt động. AD8034 có công suất 90W, hiệu suất đạt 92%; cao nhất so với các sản phẩm được đề cập trong bài viết. Điện áp đầu ra từ 18,5 - 20V, kết hợp cùng 9 đầu cắm khác nhau tương ứng với từng dòng MTXT. Giá 1.109.000đ, bảo hành 18 tháng.

HUNTKEY 90W ENERGY STAR

Huntkey 90W Energy Star khá lớn với kích thước 135x61x32mm, nặng 650g do sử dụng cáp nguồn loại lớn, tương tự loại cáp nguồn thường sử dụng với máy tính để bàn. Khoác bộ cánh tông đen và có đèn hiển thị trạng thái cũng như logo NSX khi được cấp nguồn. Ngoài đầu cắm cố định cùng adaptor, phụ kiện đi kèm có đến 10 đầu cắm khác nhau để lựa chọn. Huntkey 90W có công suất 90W, mức điện áp đầu ra là 19V, hiệu suất đạt 87%. Tích hợp mạch Active PFC có khả năng tự điều chỉnh hệ số công suất tùy theo nhu cầu hệ thống cũng như khử nhiễu, tăng chất lượng, ổn định dòng điện cấp cho thiết bị phần cứng. Giá 554.000đ, bảo hành 2 năm.

Ngoài các thông số kỹ thuật do NSX cung cấp, Test Lab cũng kiểm tra khả năng sạc pin của các adaptor với MTXT Lenovo SL410 và so sánh kết quả với adaptor đi kèm máy (công suất 65W, điện áp đầu ra là 20V). Kết quả thu được cho thấy không có sự chênh lệch đáng kể giữa các adaptor, trong đó SNA 95 và Power King 5AD18 mất 1g49p để hoàn tất việc sạc pin và thấp nhất là Huntkey 90W Energy Star mất 1h55p. Tuy nhiên, kết quả này vẫn không thể so sánh với adaptor đi kèm máy, chỉ mất 1h35p để hoàn tất phần thử nghiệm. Xét trên tiêu chí hiệu năng/giá thành thì Power King 5AD18 là lựa chọn hợp lý trong khi Name Card Adapter AD8034 thích hợp cho người dùng thường xuyên di chuyển.

TRUNG DOÃN

Liên hệ

ACBEL:
K.A.S.
3/6 Thành Thái, P.14, Q.10, TP.HCM. ĐT: (8) 3868 6779

COOLER MASTER:
Alpha.
121 Lê Thị Riêng, P. Bến Thành, Q.1, TP.HCM.
ĐT: (8) 3925 0719

HUNTKEY:
Anh Ngọc.
Hà Nội: (4) 3943 1592
TP. HCM: (8) 6264 5343.
Anh Ngọc.
ĐT: (4) 3628 2899

CẢM HỨNG TỪ FINALFANTASY

Để đánh dấu sự ra mắt của tựa game nhập vai đình đám Final Fantasy tại quê nhà Nhật Bản hôm 17/12/2009 – hãng game Nhật, Square Enix và Sony cũng cho ra mắt máy chơi game PS3 mới mang tên PlayStation3 Slim LightningEdition. Sản phẩm này là một trong 5 phiên bản PS3 Slim dựa trên cảm hứng từ những tựa game đỉnh cao mà Sony đã đề cập trước đây.

Trọn bộ sản phẩm bao gồm một máy PS3 Slim có kích thước nhỏ hơn 33%, nhẹ hơn 36% so với PS3 dày trước đây. PS3 Slim được trang bị ổ cứng 250 GB nhiều hơn gấp đôi so với phiên bản Slim đã được TGG giới thiệu trước đây (G0910_80). Với dung lượng dư dả này các game thủ có thể chứa được nhiều game, bản demo, bản cập nhật, sửa lỗi cũng như phim ảnh, âm nhạc được bày bán qua dịch vụ PlayStation Store của Sony. Nếu vẫn chưa thỏa mãn với dung lượng ổ cứng bên trong máy các game thủ vẫn có thể dễ dàng nâng cấp ổ cứng khác với dung lượng chứa cao hơn nhờ khe ổ cứng được dời xuống phía mặt dưới của máy để có thể dễ dàng tháo rời nâng cấp. Hai phím Eject và Power của máy đã được chuyển sang dạng bấm thay vì cảm ứng vốn không được bền như trước đây. Lớp nhựa đen bóng được phủ xung quanh thân máy trước đây đã được thay bằng lớp nhựa trắng bóng. Song song đó trên thân máy là lớp nhựa khá mịn (thay vì màu đen nhám) màu trắng in chìm Lightning, nhân vật chính trong Final Fantasy XIII kèm theo dòng chữ Final Fantasy XIII được phủ màu hồng nên bộ cánh của PS3 Slim Lightning Edition nên từ xa đến gần đều rất trang nhã và bắt mắt.

Tương tự như PS3 Slim trước đây, phiên bản Lightning Editioncó thể kết nối với các TV Bravia của Sony, cho phép người sử dụng điều khiển máy bằng Remote của TV. Mặt trước của máy được trang bị 2 cổng USB cho phép các game thủ dùng để sạc pin cho tay cầm hoặc gắn các phụ kiện thêm như chuột, bàn phím…. Ngoại trừ công tắc nguồn đã được loại bỏ, mặt sau của máy cũng không có nhiều khác biệt với phiên bản PS3 dày trước đây bao gồm một cổng cung cấp nguồn (AC), AV, Digital, HDMI, LAN. Máy cũng được tích hợp sẵn chuẩn WiFi 802.11b/g cho phép các game thủ có thể kết nối với internet không dây khá dễ dàng bên cạnh cổng LAN đã đề cập. Phụ kiện đi kèm máy bao gồm 1 dây nguồn AC, 1 cáp AV, 1 cáp USB, sách hướng dẫn và tay cầm không dây Dual Shock 3 màu trắng cùng tông màu với máy. Ngoài ra, máy cũng được đính kèm thêm bản game Final Fanatsy XIII bằng tiếng Nhật. Đáng tiếc là phụ kiện kèm theo máy lại không thấy xuất hiện cáp HDMI.

PlayStation 3 Slim Lightning Edition không chơi được những game nền PS2 trước đây, và để thưởng thức những game PS1 bạn phải trả phí và tải chúng từ PlayStation Store vốn tích hợp sẵn phần mềm giả lập. Nhờ bộ vi xử lý (CPU) được xây dựng trên công nghệ 45 nm chạy cùng tốc độ với các máy PS3 dày trước đây nên kích thước của máy nhỏ và gọn hơn trước nhiều đồng thời tiết kiệm điện đến 30%.

Hiện giá bán của mẫu máy mới này tại Việt Nam tại thời điểm thực hiện bài viết này dao động ở mức giá trên dưới 11 triệu đồng (giá này có thể thay đổi vì những lý do khách quan khác nhau).

NGỌC NHI

Liên hệ

CỬA HÀNG HALO 82 Pasteur, Q1 TP. HCM.
ĐT: (08) 39141494 – 38218361

MẠNH MẼ CHO HỆ THỐNG 64-BIT

Corsair Dominator, dòng RAM mang thương hiệu Corsair nổi tiếng về chất lượng, hiệu suất, tính ổn định cũng như khả năng ép xung mạnh mẽ. Bộ kit 4GB DDR2 Corsair Dominator Twin2x4096-8500C5DF được thiết kế tối ưu cùng những công nghệ đặc trưng của dòng sản phẩm Dominator, góp phần hoàn thiện 1 hệ thống có khả năng đáp ứng những đòi hỏi khắt khe của người dùng và giới game thủ.

Bộ kit gồm 2 thanh RAM DDR2 (2x2GB), các chip nhớ được thiết kế theo công nghệ BGA (Ball Grid Array) mà chúng ta quen gọi là "chip dán" có khả năng giảm đến 50% nhiệt lượng tỏa ra so với công nghệ đóng gói TSOP (Thin Small Outline Package) trước đây. Công nghệ DHX (Dual-path Heat Xchange) với 2 tấm tản nhiệt nhôm "ôm" suốt chiều dài cạnh bên của RAM đã giải quyết triệt để vấn đề tản nhiệt. Ngoài ra, kết hợp cùng hệ thống quạt tản nhiệt đi kèm (3 quạt, loại 40mm) giúp duy trì nhiệt độ của RAM luôn mát mẻ khi hoạt động trong những điều kiện khắc nghiệt, chẳng hạn khi ép xung.

Dominator Twin2x4096-8500C5DF được thiết kế cho máy tính để bàn thông thường nên không cung cấp cơ chế sửa lỗi ECC (Error-Correcting Code). Đóng gói theo đặc tả kỹ thuật JEDEC, xung nhịp (bus) đạt 1.066Mhz, độ trễ khá thấp (CAS latency) 5-5-5-15, hoạt động ở mức điện áp 2,1V, cao hơn 1 chút so với mức điện áp 1,8V của RAM DDR2 xung nhịp 800MHz. Ngoài ra, bộ kit còn hỗ trợ công nghệ EPP (Enhanced Performance Profiles) của nVidia, tối ưu hiệu suất trên những BMC có hỗ trợ công nghệ này.

Cấu hình sử dụng BMC Gigabyte GA-EP45-Extreme, BXL Intel Core 2 Extreme QX9650, card đồ họa Asus EAH4890, ổ cứng SATA 2 160GB, ổ DVD-ROM 16X, thùng máy Thermaltake HTPC DH104, nguồn Cooler Master RS-850-EMBA 850W. Thử nghiệm với công cụ PCMark Vantage trên nền tảng HĐH Windows 7 Ultimate 64bit, Twin2x4096-8500C5DF đã thể hiện sức mạnh qua những điểm số đầy ấn tượng. Cụ thể ở xung nhịp 800Mhz, điểm Memories đạt 4.841 điểm và đạt 5.237 điểm ở xung nhịp 1.066MHz (tăng khoảng 8,2%) khi kích hoạt chế độ XMP (Extreme Memory Profiles) trong BIOS. Ngoài ra, Test Lab nhận thấy nhiệt độ bộ kit duy trì khá thấp trong suốt quá trình thử nghiệm, dao động ở mức 33,6 độ C (chạy không tải) và cao nhất là 34,2 độ C (PCMark Vantage).

ĐÔNG QUÂN

Liên hệ: KHẢI THIÊN. 84 Nguyễn Thị Minh Khai, P.5, Q.3, Tp. HCM. ĐT: (8) 834 1323

Nếu đã "chán" những thùng máy thuộc hàng "khủng" Test Lab giới thiệu đến bạn đọc trong thời gian gần đây, 2 thùng máy nhỏ gọn Huntkey H403 và Thermaltake V3 Black Edition là lựa chọn thích hợp để "lên" 1 cấu hình phổ thông cho người dùng gia đình. Tuy nhiên cả 2 vẫn đáp ứng được những cấu hình sử dụng đa card đồ họa kích thước "full size", mặt sau có vị trí dành riêng cho ống dẫn chất lỏng của tản nhiệt nước. Một số linh kiện phần cứng được cố định bằng các chốt gài nên việc tháo lắp khá dễ dàng.

HUNTKEY H403

H403 thuộc dòng mid-tower, kích thước 47,5x19x45cm và nặng khoảng 6kg. Thiết kế gọn đẹp, kết cấu chắc chắn với dàn khung bằng thép SECC dày 0,6mm, 2 nắp đậy bên hông khá "chắc tay", tăng khả năng chịu lực cho thùng máy. Các góc cạnh ở mặt trước được bo tròn thêm phần duyên dáng và an toàn hơn cho người dùng. Chân đế bằng nhựa cứng, nhỏ gọn nhưng vẫn đủ để thùng máy đứng vững. Bảng điều khiển gồm nút reset và các ngõ giao tiếp USB, ngõ cắm micro và audio chuẩn HD/AC'97 được đẩy lên cao, chiếm vị trí thường gắn ổ quang. Nút power được thiết kế khá lớn, cũng được đưa lên nóc thùng máy, tăng tính tiện dụng.

Thiết kế bên trong rộng, thoáng, khả năng tương thích thiết bị phần cứng khá tốt; hỗ trợ với bo mạch chủ (BMC) chuẩn ATX và micro ATX. Mặt trước có 4 khoang gắn ổ đĩa 5¼", 7 khoang 3½" và 7 khe gắn card mở rộng. Hệ thống tản nhiệt mặc định gắn sẵn 1 quạt 120mm ở mặt trước và có thể gắn thêm 1 quạt 120mm ở mặt sau để tăng khả năng tản nhiệt. Sản phẩm có giá 739.000đ.

THERMALTAKE V3 BLACK EDITION

V3 Black Edition thuộc dòng mid-tower, kích thước 47,5x19x45cm và chỉ nặng khoảng 4,5kg. Thiết kế thanh mảnh, gọn nhẹ, logo của nhà sản xuất nổi bật trên tấm mặt nạ đen tuyền ở mặt trước. 2 nút power, reset và các ngõ giao tiếp như USB, ngõ cắm micro và audio chuẩn HD/AC'97 được thiết kế đối xứng. Theo xu hướng của dòng sản phẩm cao cấp, V3 Black Edition cũng khoác bộ cánh tông đen mạnh mẽ cho toàn bộ thùng máy, phụ kiện và cả ốc vít. Mặt trước thiết kế dạng lưới, bên trong có lớp lưới lọc bụi, có thể vệ sinh dễ dàng khi bẩn.

Khả năng hỗ trợ thiết bị phần cứng của V3 khá tốt; tương thích với chuẩn ATX lẫn micro ATX. Mặt trước có 4 khoang gắn ổ đĩa 5¼", 5 khoang 3½" và 7 khe gắn card mở rộng. Hệ thống tản nhiệt có thể gắn đến 4 quạt làm mát loại 120mm nhưng mặc định chỉ được trang bị sẵn 1 quạt 120mm ở mặt sau. Tùy cấu hình phần cứng, bạn cũng nên gắn thêm quạt tăng cường khả năng tản nhiệt, duy trì nhiệt độ hệ thống ở mức thấp. Giá 1.090.000đ, bảo hành 3 năm.

Cũng sử dụng cấu hình thử nghiệm thùng máy với các độ thử nghiệm gồm chạy không tải, sử dụng phép thử đồ họa 3DMark 06 độ phân giải 1280x1024x32-bit với thiết lập đồ họa mức cao nhất 8xAA, 16xAF và "ép" BXL bằng tiện ích Prime95. Thử nghiệm tiến hành liên tục 4 giờ trong môi trường 28 độ C và ghi nhận kết quả bằng tiện ích HWMonitor. H403 và V3 Black Edition đều thực hiện tốt chức năng tản nhiệt, giữ các linh kiện phần cứng mát mẻ và ổn định. Tuy nhiên do chỉ được trang bị 1 quạt làm mát nên cả 2 tỏ ra "đuối" trong phép thử đồ họa. Chẳng hạn với H403, nhiệt độ card đồ họa tăng đáng kể từ 59 độ C (chế độ không tải) lên 86 độ C (3DMark 06), nhiệt độ bên trong thùng máy cũng tăng khá cao, từ 43 lên 56 độ C. Tương tự với V3 Black Edition, nhiệt độ bên trong thùng máy cũng tăng từ 42 lên 54 độ C; thấp hơn 1 chút so với H403 do vị trí bộ nguồn được dời xuống đáy thùng, tận dụng làm quạt hút đưa không khí nóng ra khỏi thùng máy.

CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM: BMC Abit AW9D-Max, BXL Intel P4 EE 955 (3,46GHz, FSB 1066MHz), card đồ họa card đồ họa Asus EAH4890, DDR2-SDRAM Corsair XMS2 Xpert 2x1024MB bus 800MHz, ổ cứng SATA II 2x160GB, ổ DVD-ROM 16X. Nguồn Cooler Master RS-850-EMBA 850w.

ĐÔNG QUÂN

Liên hệ:

HUNTKEY: NAM THÀNH: (04) 3628 2899
ANH NGỌC. Hà Nội: (04) 3943 1592 - Tp. HCM: (08) 6264 5343.

THERMALTAKE: SAO BIỂN. 56 Hoàng Dư Khương, P.12, Q.10, TP.HCM. ĐT: (08) 3862 4741.

CÔNG SUẤT "ĐỈNH" CHO CẤU HÌNH "KHỦNG"

Ba bộ nguồn trong bài viết là lựa chọn thích hợp cho những cấu hình chơi game, đồ họa hoặc thiết kế thuộc hàng "khủng". Thiết kế cứng cáp và chắc chắn, vỏ nguồn bằng hợp kim phủ lớp sơn tĩnh điện dày. Tích hợp mạch Active PFC với mức hiệu năng rất cao (trên 85%) cùng cơ chế tự điều chỉnh điện áp đầu vào (autovolt), có thể hoạt động tốt với dải điện áp đầu vào từ 100 – 240V AC. Các chế độ bảo vệ OCP, OVP, OLP, OTP, UVP, SCP nhằm đảm bảo an toàn cho hệ thống (và cả bộ nguồn) khi hoạt động. Thermaltake Toughpower XT 750W, FSP Everest 85Plus 800 (công suất 800W) có thiết kế tháo rời (modular concept), phù hợp với những bạn đọc "kỹ tính", thích sự gọn gàng trong khi AcBel R9 1100W với công suất "đỉnh", thích hợp cho những cấu hình phần cứng xây dựng trên nền tảng Skulltrail (A0803_50), hỗ trợ 3 card đồ họa (3-way- SLI), 2 card 2 nhân (Quad SLI) hay công nghệ đa card đồ họa ATI CrossFireX, ổ cứng thiết lập RAID cùng 1 hệ thống tản nhiệt không kém phần ấn tượng.

TOUGHPOWER XT 750W W0229RE

Thuộc dòng Toughpower XT với thiết kế đặc trưng chỉ cấp 1 đường ra +12V công suất lớn (tối đa 720W, tương đương 60A) nhằm đáp ứng những cấu hình cao cấp sử dụng đa card đồ họa. Đường cấp nguồn +3,3V và +5V cùng đạt mức 30A, đảm bảo công suất khi thiết lập RAID ổ cứng và "thoải mái" gắn thêm các phụ kiện khác. Thiết kế theo quy chuẩn Intel ATX12V v2.3, SSI EPS 12V v2.92, XT 750W đạt chứng nhận 80Plus Bronze với mức hiệu năng trung bình khoảng 85,13%; đạt 86,67% ở mức tải 50% và 83,59% khi tải tối đa (full load). Ngoài tuyến cáp nguồn BMC 20+4 chân không thể tháo rời, XT 750W có 9 tuyến cáp cấp nguồn rời cung cấp 6 ngõ SATA, 8 PATA, 2 FDD, tuyến cáp cấp nguồn cho card đồ họa gồm 2 PCIe 8 chân và 2 PCIe 6 chân cùng 2 cáp đổi từ nguồn 8 chân sang 6 chân, đáp ứng cho những dòng card đồ họa cao cấp khác nhau.

Bộ nguồn được trang bị quạt làm mát kích thước 140mm, quạt hoạt động rất êm, hỗ trợ tính năng FanDelayCool cho phép "kéo dài" thời gian hoạt động của quạt sau khi hệ thống tắt nguồn; giúp việc tản nhiệt các FET, IC, Diot bên trong nhanh hơn. Tính năng S.P.T. Indicator với hệ thống đèn LED hiển thị trạng thái cũng như giúp xác định nhanh 1 số lỗi của bộ nguồn. Giá 4.195.000đ, bảo hành 5 năm.

FSP EVEREST 85PLUS 800

Everest 85Plus 800 (công suất 800W) cũng có thiết kế tháo rời cho phép cắm những cáp cấp nguồn cần thiết tùy cấu hình phần cứng, nhờ vậy bên trong thùng máy gọn và thoáng hơn, không khí lưu chuyển dễ dàng cũng như giữ các linh kiện phần cứng luôn mát mẻ. Bộ nguồn được thiết kế theo quy chuẩn Intel ATX12V v2.3 và SSI EPS12V v2.92, đường cấp nguồn +12V được chia làm 4 nhánh, khả năng tải tối đa của nhánh 1 (+12V1) và 3 (+12V3) là 20A, nhánh 2 (+12V2) và 4 (+12V4) là 25A, đường cấp nguồn +3,3V và +5V cùng đạt mức 30A. Theo công bố của www.80plus.org, Everest 85Plus 800 đạt mức hiệu năng khoảng 86,87% ở mức tải 50% và 83,89% khi tải full load; đạt chứng nhận 80Plus Bronze với mức hiệu năng trung bình đạt 85,31%. Ngoài ra, bộ nguồn còn đạt chứng nhận NVIDIA SLI, sẵn sàng cho những dòng card đồ họa cao cấp khác nhau. Ngoài tuyến cáp nguồn BMC 20+4 chân, 2 nguồn cho BXL gồm cả loại 8 chân và 4 chân và 2 cáp nguồn cho card đồ họa loại 8 chân và 6+2 chân không thể tháo rời, Everest 85Plus 800 có 7 tuyến cáp cấp nguồn rời cung cấp 9 ngõ SATA, 5 PATA, 1 FDD, 1 PCIe 8 chân và 1 PCIe 6+2 chân.

Bộ nguồn trang bị quạt làm mát kích thước 120mm, có khả năng tự điều chỉnh tốc độ tùy tải. Quạt hoạt động rất êm, độ ồn khoảng 16dBA ở tốc độ 1.300rpm. Giá 2.587.000đ, bảo hành 5 năm.

ACBEL R9 1100W

Vẻ ngoài khá "gấu" với vỏ nguồn bằng hợp kim đen nhám, phủ lớp sơn tĩnh điện dày. Thiết kế theo chuẩn EPS, dài hơn 1 chút so với chuẩn ATX. Kế thừa những ưu điểm của dòng sản phẩm R88, R9 cũng sử dụng mạch ổn áp VRM để giảm điện thế đường +12V xuống +5V và +3,3V, mạch khởi động mềm giúp giới hạn dòng khởi động, chế độ bảo vệ toàn diện cùng việc sử dụng các tụ điện chất lượng cao nhằm đem lại hiệu suất cao hơn, duy trì sự ổn định của dòng điện và tăng tuổi thọ bộ nguồn.

R9 1100W đạt "chứng nhận vàng" 80Plus Gold về hiệu suất và NVIDIA SLI cho cấu hình đa card đồ họa, theo công bố của www.80plus.org, R9 1100W đạt 88,61%. Thiết kế theo quy chuẩn Intel ATX12V v2.3 và SSI EPS12V v2.92, sử dụng cùng mạch ổn áp VRM và có mức tải tối đa là 25A cho đường ra +5V và +3V, tổng công suất 2 đường +5V và +3V đạt 180W, đường cấp nguồn +12V có đến 6 nhánh với tổng công suất đạt đến 1056W (tương đương 88A).

Các tuyến cáp cấp nguồn gồm 1 nguồn cho BMC loại 4 chân, 2 nguồn cho BXL gồm cả loại 8 chân và 4 chân, 3 tuyến cáp cấp nguồn cho card đồ họa gồm 3 ngõ PCIe 8 chân và 3 ngõ PCIe 6+2 chân. Các tuyến cáp cấp nguồn cho thiết bị phần cứng gồm 10 ngõ SATA, 5 PATA và 1 FDD. Quạt làm mát kích thước120mm, có khả năng tự điều chỉnh tốc độ tùy tải. Giá 5.174.000đ, bảo hành 5 năm.

Do không có điều kiện lên 1 cấu hình phần cứng "ngang tầm" với khả năng đáp ứng của các bộ nguồn, Test Lab vẫn dùng cấu hình thử nghiệm quen thuộc (tổng công suất nguồn cần đáp ứng khoảng 500W khi tải full load) để chạy 1 số game "hạng nặng" trong phép thử đồ họa. Nhìn chung, các bộ nguồn đều hoàn thành tốt nhiệm vụ, giúp hệ thống hoàn tất các thử nghiệm nhẹ nhàng cũng như đảm bảo tính ổn định trong suốt quá trình thử nghiệm.

ANH THƯ

Liên hệ:

ACBEL VÀ FSP: K.A.S. 121/18 Lê Thị Riêng, P. Bến Thành, Q.1 , TP.HCM. ĐT: (8) 3925 6779.

THERMALTAKE: SAO BIỂN. 56 Hoàng Dư Khương, P.12, Q.10, TP.HCM. ĐT: (08) 3862 4741.

3D HƠN 400 GAME

Bộ kính 3D NVIDIA GeForce 3D Vision hỗ trợ nhiều game, nhiều người cùng trải nghiệm.

Bộ kính GeForce Stereoscopic 3D Vision của NVIDIA đạt chất lượng hình ảnh cao cả về màu sắc lẫn độ phân giải (Full HD) nhờ sử dụng LCD có khả năng điều khiển mở (ứng với trạng thái che kín) và tắt (trong suốt) với tần số lên đến 120Hz, độc lập hai bên mắt. Tuy nhiên, điều này đòi hỏi màn hình hiển thị chuyên dụng với tần số quét cao (trên 100Hz) mà hiện nay tìm mua khá khó khăn.

Gọng kính thiết kế đẹp, nhẹ hơn trước và mấu tựa sống mũi có thể thay thế cho vừa vặn (phụ kiện đi kèm có ba mấu nhỏ, vừa, lớn).

Sử dụng giao tiếp không dây (qua đầu đồng bộ giao tiếp USB gắn vào máy tính) nên 3D Vision di chuyển rất tự do và có thể kết nối cùng lúc nhiều bộ kính vào một hệ thống máy tính game. Sẽ là rất thú vị nếu bạn và đồng đội cùng chơi Spore, World of Warcraft Burning Crusade, FIFA 08... trong khung cảnh 3D hay trải nghiệm cảm giác lướt cùng tia chớp, ngắm cảnh phố phường trên chuyến xe Need for Speed Pro Street.

Bạn có thể chỉnh chiều sâu hình ảnh 3D bằng bánh xe trên đầu đồng bộ tín hiệu mà không cần thoát game, nên không hề làm gián đoạn cảm hứng khi chơi.

Đặc biệt, chế độ xử lý, hiển thị 3D được hỗ trợ từ phần cứng và tích hợp trong trình điều khiển nên giải pháp có thể hỗ trợ, trình diễn được khá nhiều nguồn nội dung gồm hình, video và game. Riêng danh sách game NVIDIA GeForce 3D Vision hỗ trợ 3D hóa là hơn 400 game, có cả những game 2D xa xưa và trong đó nổi bật là Batman: Arkham Asylum, Biohazard 5, Resident Evil 5... mới nhất (chi tiết tại www.nvidia.com/3dvision).

Giá tham khảo: 3,7 triệu đồng (199USD).

Thông số kỹ thuật, chi tiết:

NVIDIA GeForce 3D Vision: http://www.pcworld.com.vn/mua/M5464

KHÁNH HƯNG

Liên hệ: NVIDIA: www.nvidia.com.

GIA ĐÌNH giữ vai trò chính

Tình trạng số người phụ thuộc vào Internet ngày càng gia tăng và tuổi của những người này ngày càng trẻ ra. Theo đánh giá của các cơ quan khảo sát, có tới 10% số người sử dụng Internet rơi vào tình trạng này. Nhưng tính chất của sự lệ thuộc này ở tuổi nhỏ khác với ở người lớn. Nếu người trưởng thành có thể nghiện blog, nghiện chít chat, nghiện "lê la" hết diễn đàn (forum) nọ đến mạng xã hội kia, thì thiếu niên, do đặc thù của lứa tuổi, lại chỉ mê game (vì đang tuổi ham chơi, vì bị bạn bè rủ rê, lôi kéo, và vì không biết làm gì khác với mạng toàn cầu này). Nếu như người trưởng thành có thể dựa vào ý chí của mình, có thể dùng bản lĩnh hay dùng công việc để tự kiềm chế thì với thiếu niên nên nguy cơ nghiện là rất lớn vì:

- Một trong những các yếu tố gây nghiện của game online là phải chơi liên tục mới bảo đảm được việc lên level và được tồn tại trong đội chơi. Nếu không người chơi sẽ bị tụt hậu, bị loại khỏi trò chơi. Ý chí của trẻ chưa đủ mạnh để có tự kiểm soát giờ chơi, để thoát khỏi sự cám dỗ này.

- Cha mẹ quá bận rộn với sự nghiệp và công việc, không thoả mãn được nhu cầu gần gũi, vui chơi với con cái.

- Sau giờ học ở trường, trẻ hầu như không thể chơi ở đâu, không thể tham gia hoạt động tập thể nào.

Đáng tiếc rằng khi nhận thấy những biểu hiện nghiện game của trẻ thì thái độ của người lớn thường là rất cực đoan: ngăn cản, cấm đoán (tuyệt đối không được đụng đến game nữa), doạ nạt, tước đoạt hoàn toàn quyền, cơ hội tự do giao tiếp của trẻ (đưa đi đón về, ngoài giờ học bị nhốt ở nhà). Trong gia đình, trẻ bị cô lập, bị la mắng, không được thông cảm, bị dồn vào thế luôn trong tâm trạng sợ hãi, phải giấu diếm, phải cố gắng tỏ ra bình thường, và để đối phó, trẻ sinh ra nói dối. Trong khi đó, chỉ cần ra khỏi cửa, vào với thế giới ảo của trò chơi, với vài câu tỏ ra "tâm trạng" hay "than thở" thì lập tức có thể nhận được rất nhiều đồng cảm, rất nhiều chia sẻ, thậm chí cả những chỉ dẫn làm thế nào để đối phó trong tình huống này hay tình huống khác. Dễ hiểu là những đứa trẻ ngu ngơ của chúng ta sẽ bị kéo về phía nào.

Người lớn chúng ta cần nhớ rằng trẻ ở tuổi thiếu niên thích ở bên bạn bè hơn bất cứ đối tượng nào khác. Hơn thế, tuổi này trẻ đang có nhu cầu tự khẳng định mình trong mắt bạn bè. Bị nhốt, bị cấm giao tiếp với bạn bè, chắc chắn trẻ có những phản ứng tiêu cực : hoặc là hoàn toàn thờ ơ với mọi việc xảy ra xung quanh dẫn đến trầm cảm, hoặc là nổi loạn bỏ nhà đi. Có trẻ nghĩ đến biện pháp tự tử như một cách doạ cha mẹ nhưng cũng không thiếu những trẻ thực sự nghĩ đến cái chết vì cảm giác bị ghét bỏ.

Có những thời điểm mà cha mẹ nên đặc biệt chú ý là những thời điểm chuyển cấp, nhất là từ phổ thông cơ sở lên phổ thông trung học. Nguyên nhân khách quan là do mỗi một bậc học có những yêu cầu mới đối với cách học, chưa nói đến môi trường học mới, thầy cô mới với những đòi hỏi mới. Vào những thời điểm này thành tích học tập của bất kì đứa trẻ

nào cũng có thể bị ảnh hưởng ít nhiều. Ngay cả khi việc đánh giá được thực hiện một cách xác đáng nhất thì việc một đứa trẻ đang là học sinh giỏi ở cấp này sẽ không còn giữ được danh hiệu đó ở cấp khác là điều rất bình thường. Nhưng đa số cha mẹ không để ý đến điều này, mà chỉ vặn vẹo con mình "Tại sao chỉ có 7, 8 điểm? Tại sao lại không được là học sinh giỏi?...". Bản thân những đứa trẻ cũng không hiểu tại sao nên chúng có xu hướng trốn tránh phải trả lời những câu hỏi này. Sợ làm thất vọng cha mẹ, sợ bị la mắng vì kết quả học tập không như cha mẹ mong muốn có thể đẩy trẻ đến việc trốn học đi chơi.

Một trong những nguyên nhân dẫn đến phản ứng cực đoan của quý vị phụ huynh có thể là do thông tin về trò chơi điện tử được tuyên truyền chưa hoàn toàn hợp lý, cũng như hiểu biết về vai trò của cha mẹ trong việc giáo dục con nói chung, và trong việc đối phó với game chưa được chú trọng :

- Tỷ lệ bài viết về những tác động tích cực của game vô cùng nhỏ, và hầu như chỉ có trên những tạp chí chuyên ngành.

- Cảnh báo về tác động tiêu cực và nguy cơ gây nghiện là cần thiết nhưng chỉ chú trọng đến thông tin về các hiện tượng tiêu cực gây tâm lý hoang mang, sợ hãi trong các bậc cha mẹ, làm một số bậc cha mẹ cứ nghe đến game là đánh, mắng, cấm.

- Thường chỉ nêu hậu quả mà chưa phân tích nguyên nhân trực tiếp và nguyên nhân sâu sa dẫn đến việc mê chơi game trong từng trường hợp cụ thể. Chưa nhấn mạnh đến vai trò của gia đình trong việc phòng cũng như giải quyết hậu quả khi con em đã lỡ nghiện game. Điều này dễ làm cho người ta mải tìm kiếm những nguyên nhân bên ngoài như tại game, tại nhà trường không quản lý tốt học sinh, tại các cơ quan quản lý game chưa mạnh tay, nhà phát hành game,… mà chưa giúp các bậc cha mẹ tỉnh táo tìm nguyên nhân ngay trong nhà mình, trong quan hệ với con cái mình. Vì chỉ xác định được đúng nguyên nhân thì chữa trị mới hiệu quả.

Một đứa trẻ không thể bỗng nhiên trở nên hư chỉ do một yếu tố nào đó như game hay may mắn trở thành ngoan chỉ vì không tiếp xúc với yếu tố đó. Vì vậy, để có thể làm chủ bản thân, có thể vững vàng trước những thử thách của cuộc sống cần phải có sự phối hợp nhiều lực lượng giáo dục trong xã hội, nhưng gia đình vẫn và luôn luôn phải giữ vai trò chính.

Thạc sĩ NGUYỄN THỊ THANH THỦY

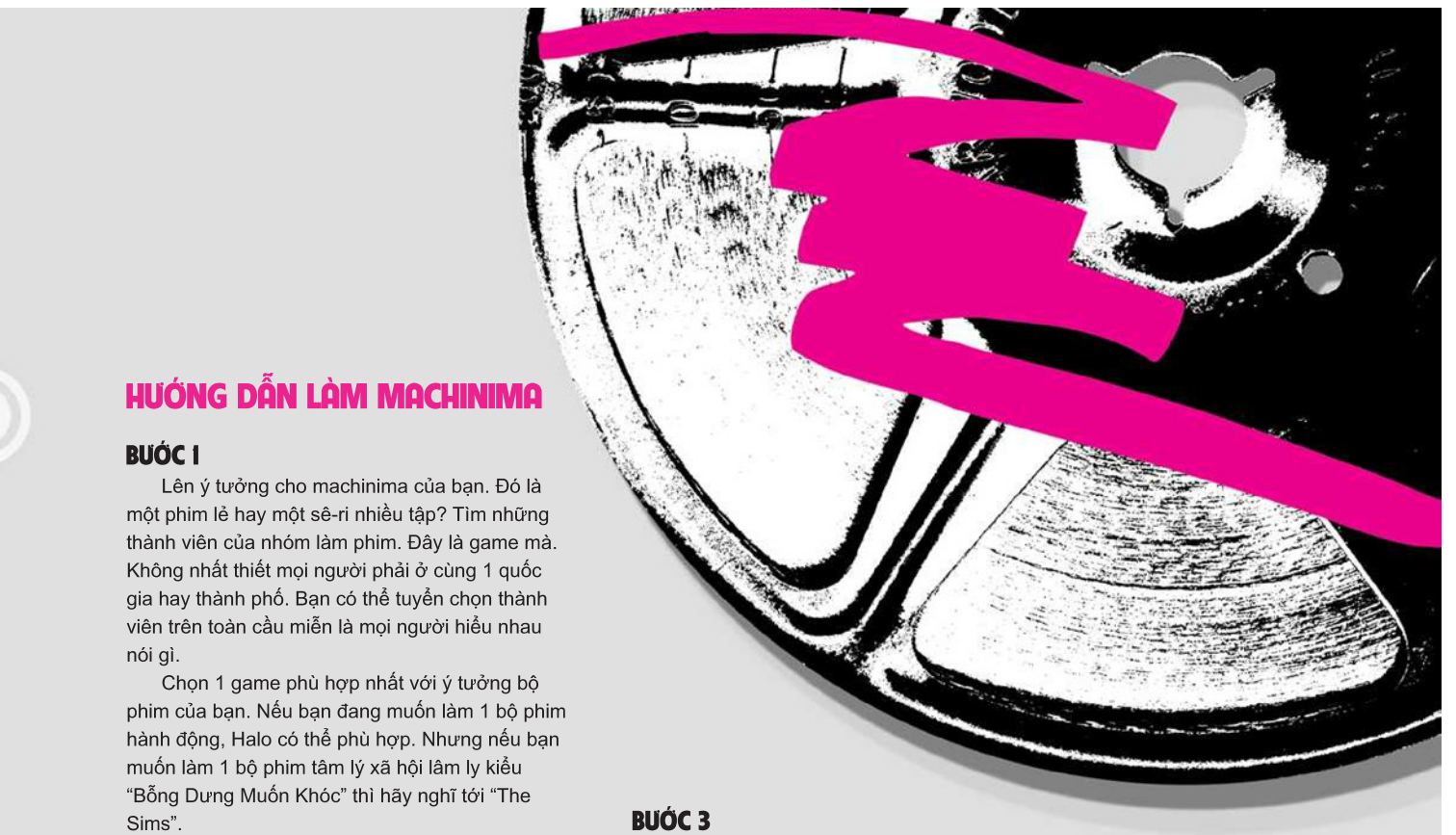
Tự làm "machinima" mừng Xuân

Tết... năm ngoái, TGTVT-TGG đã có bài hướng dẫn làm phim trong game "Nhà làm phim 1 thành viên" (ID: G0902_100). Sau một năm trôi qua, chúng tôi nhận được không ít thắc mắc về nhiều chi tiết trong quá trình làm phim. Bài viết này nhằm hướng dẫn các bạn sâu hơn đồng thời giới thiệu phong trào làm phim game Machinima trên thế giới, được gọi là "cầu nối giữa phim và trò chơi điện tử".

PHONG TRÀO MACHINIMA

"Machinima" (phát âm "mà si ni ma") là thuật ngữ mới đặc biệt, được thành lập dựa trên 2 từ "machine" (máy móc) và "cinema" (phim ảnh, xi-nê). Đây là phong cách làm phim đặc trưng bởi việc sử dụng các engine đồ họa 3D của các trò chơi để tạo ra các hoạt ảnh máy tính.

Lịch sử của phong trào Machinima được tính từ những năm 80 của thế kỷ 20. Bạn có thể tìm hiểu têm về lịch sử Machinima qua mạng Internet, Wikipedia v.v... TGVT-TGG chỉ nhấn mạnh 2 mốc quan trọng của lịch sử phong trào Machinima. Đó là ngày 26/10/1996, Rangers - một đội game nổi tiếng đã gây sốc trong cộng đồng Quake với "Nhật kí anh hùng núp" (Diary of a camper), được công nhận rộng rãi như bộ phim machinima đầu tiên. Vào tháng 1/2000, Hugh Hancock, người sáng lập công ty Strange Company, đã công bố www.machinima.com. Ngày nay, website này vẫn đang thu hút nhiều nhà làm phim tương lai. Bạn có thể xem 1 machinima nói về lịch sử của phong trào này ngay trên website tại http://www.machinima.com/film/what_is_machinima với các diễn viên đến từ Counter Strike: Source và nhạc nền là bài hát Numa Numa Song nổi tiếng của nhóm O-zone. Nhưng có lẽ đã trễ giờ… bấm máy rồi. Nào chúng ta hãy cùng lướt qua qui trình làm phim machinima và những điểm cần lưu ý nhé.



HƯỚNG DẪN LÀM MACHINIMA

BƯỚC 1

Lên ý tưởng cho machinima của bạn. Đó là một phim lẻ hay một sê-ri nhiều tập? Tìm những thành viên của nhóm làm phim. Đây là game mà. Không nhất thiết mọi người phải ở cùng 1 quốc gia hay thành phố. Bạn có thể tuyển chọn thành viên trên toàn cầu miễn là mọi người hiểu nhau nói gì.

Chọn 1 game phù hợp nhất với ý tưởng bộ phim của bạn. Nếu bạn đang muốn làm 1 bộ phim hành động, Halo có thể phù hợp. Nhưng nếu bạn muốn làm 1 bộ phim tâm lý xã hội lâm ly kiểu "Bỗng Dưng Muốn Khóc" thì hãy nghĩ tới "The Sims".

Một bộ phim machinima hay không chỉ có hình ảnh thể hiện đẹp phù hợp mà còn đòi hỏi nhà đạo diễn trước hết phải biết các giới hạn của game mà mình dùng để quay phim. Chẳng hạn, nếu như Halo cho phép điều khiển góc quay camera đa dạng và phức tạp cùng phần mềm quay phim đi kèm của riêng game này, khả năng diễn cảm của trò chơi bị hạn chế bởi những gương mặt "đội mũ bảo hiểm" của các nhân vật. Vì thế, bạn cần cân nhắc sử dụng phần mềm nào cùng cách thức dẫn chuyện trước khi quyết định chọn game để làm "trường quay". Nếu bạn muốn làm một bộ phim về Thế Chiến II, "Call of Duty" có thể là ứng cử viên sáng giá. Nhưng game này chỉ cho phép nhìn bằng góc của người thứ nhất. Vì vậy, có lẽ nếu chọn Call fo Duty, bạn phải tuyển thêm người để có thể quay các cảnh khác. Hoặc bạn có thể khai thác thêm game chiến thuật Sudden Attack nếu muốn thể hiện hình ảnh chiến trường rộng lớn với nhiều quân chủng.

Dĩ nhiên, không có game nào đáp ứng đầy đủ nhu cầu của bạn cả. Vì vậy, hãy chọn game phù hợp nhất và cố gắng khắc phục các điểm yếu.

BƯỚC 2

Hãy mua 1 phần mềm quay phim (capture software). Hai chương trình được đánh giá cao hiện nay là FRAPS và Gamecam. Cả hai đều có thể dùng để quay phim chất lượng cao. Một pha tấn công khủng bố chớp nhoáng trong SWAT4 cũng có thể chiếm đến vài trăm MB dung lượng ổ cứng của bạn đấy. Cả 2 chương trình đều tương thích với các trò chơi dựa trên công nghệ DirectX hay OpenGL.

BƯỚC 3

Bắt tay vào việc. Giờ là lúc nhóm làm phim của bạn hành động. Bạn cần những người chơi thủ vai diễn theo kịch bản. Những người khác làm camera.

BƯỚC 4

Hãy quay phim từ nhiều góc độ. Một trong những lợi thế của machinima là khả năng quay phim hoài mà chẳng tốn kém gì cả. Bạn cũng có thể quay cùng 1 vụ nổ từ rất nhiều góc độ khác nhau.

BƯỚC 5

Ghi âm các lời thoại và hiệu ứng âm thanh. Dĩ nhiên bạn không cần phải trang bị các thiết bị đắt tiền như Hollywood. Hãy bắt đầu với các chiếc micro USB.

BƯỚC 6

Biên tập phim, sử dụng iMovie, Windows Movie Maker hay các chương trình chuyên nghiệp hơn như Final Cut Pro. Có lẽ bạn cần ghi bằng chính phần mềm biên tập để dễ ghép thoại vào phim. Xuất phẩm Machinima của bạn đang thành hình. Và nếu như có cần phải quay thêm thì rất dễ dàng đối với machinima.

BƯỚC 7

Hãy xác định quyền của bạn đối với việc chia sẻ và phát tán bộ phim mới này. Bạn cần hỏi ý kiến các thành viên khác. Nếu không có vấn đề gì, đã lúc lúc bạn phát hành bộ phim "phục vụ Tết" của bạn rồi còn gì!

GAME SI

Theo truyền thống vài năm trở lại đây của BioWare, Dragon Age: Origins (DAO) cũng có một số câu đố như những trò chơi nhập vai hành động khác. Điểm khác biệt là các câu đố có thể có thêm phần gợi ý từ các bản ghi chú Codex, ngoài sự phán đoán của người chơi. Trong bài viết này, chúng ta sẽ cùng làm quen với vài câu đố có trong DAO.

KHỞI ĐẦU

Bước vào Lothering, có thể bạn sẽ nhận được nhiệm vụ giúp một đứa trẻ tìm mẹ. Để giải quyết nhiệm vụ này, bạn cần tham khảo codex "Letter to Jogby" hướng dẫn cách tìm vị trí mà người mẹ ghi lại. Tuy nhiên, thực tế là do tìm đường là chủ yếu nên thì người chơi chỉ cần chạy lòng vòng một hồi là ra nên không đáng nhắc đến.

ĐỌC TÀI LIỆU TÌM ĐƯỜNG

Trong khu vực Circle Tower (nơi tiếp nhận nhân vật đồng hành Wynne), nhiều khả năng bạn sẽ nhận được hai nhiệm vụ tên "Summoning Sciences" và "Watchguard of the Reaching". Đây là 2 nhiệm vụ chỉ giải quyết được nếu tìm ra câu đố. Để thuận lợi làm 2 nhiệm vụ này, bạn nên đi hết các tầng trong tháp để tìm các gợi ý, hoặc nếu đã rời khỏi Circle Tower thì bạn có thể quay lại để thực hiện chúng. Khi thực hiện 2 nhiệm vụ này, bạn

Giải đố trong Dragon Age: Origins

nên nhấn và giữ phím Tab để game hiển thị tên của các vị trí. Nếu chọn đúng theo thứ tự, sẽ có một chùm băng nhỏ bắn ra ở các vị trí tiếp xúc (nhấn chuột phải), còn sai sẽ bị điện giật "xẹt xẹt" và phải thực hiện lại từ đầu bài tập.

Ở nhiệm vụ "Summoning Sciences" (khu vực Apprentice Quaters), bạn phải thực hiện tổng cộng 4 bài tập (Exercise One – Two – Three và 1 bài tập ẩn). Codex "Summoning Sciences" (mục Quest – Related) sẽ giúp bạn làm nhiệm vụ này. Để thực hiện bài tập thứ 1, bạn lần lượt chạm

vào các vị trí theo thứ tự sau: Summoning Font > Tome of Spirit Personages > Summoning the First. Quá dễ dàng. Tương tự, bạn thực hiện bài tập thứ 2 bằng cách chạm vào các vị trí theo thứ tự: Summoning Font > Rodercoms Uncommon Calling > Magus Gorvish > Summoning the Second. Nhân vật Trickster Whim sẽ hiện ra rất nhanh, bạn có thể dùng kỹ năng trộm (Stealing) để móc túi hắn.

Đến bài tập thứ 3, bạn cần chạm vào nhiều vị trí hơn như sau: Summoning Font > Elvorn's Grande Bestiary > Common Table Carving Spot > Spiritorum Etherialis > Magus Gorvish > Novice Phylactery > Summoning the Third. Kết thúc bài tập thứ 3 là phải diệt quái vật Fade Rifter. Ở bài tập thứ 4, bạn phải chạm vào tổng cộng 9 vị trí nối tiếp nhau từ bài tập 1 đến bài tập 3, bao gồm: Summoning Font > Tome of Spirit Personages > Rodercoms Uncommon Calling > Magus Gorvish > Elvorn's Grande Bestiary > Common Table Carving Spot > Spiritorum Etherialis > Magus Gorvish > Novice Phylactery > Summoning the Four. Nhân vật Arl Forestshadow hiện ra, bạn có thể móc túi ông ta. Kết thúc nhiệm vụ.

Nếu cần tìm thanh kiếm cầm 2 tay chuyên dùng để diệt rồng, bạn nên thực hiện nhiệm vụ "Watchguard of the Reaching" ở khu vực Great Hall – Common Room ở Circle Tower. Tìm đọc codex cùng tên nhiệm vụ (mục Quest - Related). Trong khu vực này, bạn lần lượt chạm vào các bức tượng theo thứ tự: tượng cầm cái bát > tượng cầm thanh kiếm hướng lên > tượng cầm thanh kiếm chĩa xuống. Sau đó, bạn vào Central Room chạm vào tượng cầm cái khiên, game sẽ hiện thông báo "cập nhật nhiệm vụ" (quest update). Trở lại nơi tiếp nhận Wynne ban đầu (có một số pháp sư khác). Chỗ này có một cửa bị khóa. Chạm vào cửa để Shah Wyrd hiện ra. Diệt Wyrd, bạn sẽ thu được thanh kiếm Yusaris. Kết thúc nhiệm vụ.

ĐỘNG NÃO

Khi thực hiện chuỗi nhiệm vụ The Urm of Sacred Ashes, nhiệm vụ "The Test of Faith" sẽ mở ra các câu đố. Đầu tiên, bạn sẽ trả lời câu hỏi của 8 linh hồn để mở 1 cánh cửa. Trả lời đúng bạn sẽ qua "ải" nhanh, còn sai thì phải đánh với quái vật do linh hồn đó biến ra. Do câu hỏi khá dài, lại mang tính suy đoán nên phần này chỉ ghi đáp án để bạn tham khảo. Ealisay: A tune. Lady Vasilia: Vengeance. Disciple Havard: I don't know. Disciple Cathaire: Hunger. Archon Hessarian: Mercy. General Maferath: Jealousy. Thane Shartan: Home. Brona: Dream.

Kế đó, bạn sẽ đến khu vực có chiếc cầu ảo 4 đoạn. Để ý, bạn sẽ thấy mỗi bên trái, phải có 6 phiến đá chạy dọc theo 2 bên, đánh số theo thứ tự gần đến xa từ T1 đến T6 (bên trái), P1 đến P6 (bên phải). Mỗi phiến đá sẽ mở ra nửa đoạn, trong đó có vài phiến mở phân nửa của 2 đoạn, ví dụ T3 (phiến đá thứ 3 bên trái) mở nửa đoạn 1, P2 (phiến đá thứ 2 bên phải) mở nửa 2 đoạn 1+2. Trong phần này, bạn phải tách nhóm (Hold Position) để điều khiển từng nhân vật, trong đó nhân vật chính (NVC) sẽ đi qua cầu còn 3 nhân vật đồng hành (NVĐH) sẽ bước lên các phiến đá. Quá trình giải câu đố qua cầu như sau:

• Cho 3 NVĐH bước lên các phiến P2, T3, T6 và NVC chạy lên đoạn 2.

• Chuyển NVĐH ở T3 sang P4, chuyển tiếp NVĐH ở P2 sang T1 để NVC chạy lên đoạn 3.

• Cuối cùng, chuyển NVĐH ở T6 sang P5, NVĐH ở P4 sang T5 để NVC qua bên kia cầu.

Cầu tự động ghép 4 đoạn cố định để các NVĐH cùng qua. Kết thúc câu đố.

BÀY TỎ LÒNG THÀNH

Trên đường đi tìm Witherfang, bạn sẽ ghé qua Lower Ruins. Nơi đây có thể bạn sẽ có nhiệm vụ The Elven Ritual (xem thông tin về nhiệm vụ này ở codex "A carved Elven Table", mục Notes). Ở khu vực thực hiện nhiệm vụ có hồ nước Fountain, bệ thờ Altar và một cánh cửa bị khóa. Giải quyết nhiệm vụ này xong thì cửa sẽ tự mở ra. Cách làm như sau:

• Lại hồ nước lấy cái bình [Take the earthen jug], sau đó lấy đầy nước [Fill the earthen jug with water]. Rời khỏi đó [Leave the pool alone].

• Lại bệ thờ, đặt cái bình lên [Place the filled earthen jug on top the altar], quỳ xuống cầu nguyện [Kneel before the alta and pray], kiểm tra cái bình [Examine the earthen jug on the altar], uống một ngụm [Take a single sip from the water in the jug], lấy lại cái bình [Take the earthen jug] rồi rời khỏi đó [Leave the altar alone].

• Trở lại hồ nước, đổ nước từ bình vào hồ [Dump the water in the jug back into the pool]. Có tiếng cái bình vỡ và lúc này cánh cửa mở ra. Kết thúc nhiệm vụ.

Bước qua cánh cổng vừa mở, bạn sẽ chiến đấu với quái vật và thu được Juggernaut Plate Armor, một vật phẩm mắt xích trong nhiệm vụ "The Mage's Treasure".

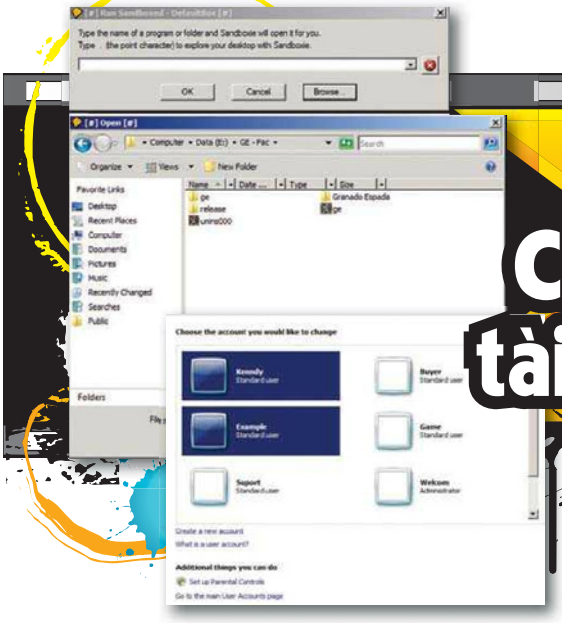
TÌM ĐƯỜNG DẪN LỬA

Nếu có cài đặt gói nội dung tải về "The Stone Prisoner", bạn có nhiệm vụ "The Golem in Honnleath". Trong tình huống thỏa thuận với con quỷ đang hớp hồn cô bé Amalia, bạn sẽ phải phóng thích con quỷ khỏi sự giam cầm bằng cách dẫn mồi lửa từ đầu này sang đầu kia. Câu đố này tương đối dễ vì bạn chỉ việc xếp cho ngọn lửa hướng lên (và đi ngang) theo đường chéo của ô vuông và tối thiểu có ít nhất 2 cách để dẫn lửa.

Trên đây là một số câu đố cả dễ lẫn khó có trong DAO. Hy vọng phần giải đáp này sẽ giúp bạn lên tinh thần, sẵn sàng đón nhận bản mở rộng Awakening của game vào tháng 3 năm nay.

HOÀNG KIM

SANDBOXIE
Chạy đồng thời nhiều tài khoản game online



Tập quán chơi nhiều tài khoản

Chơi nhiều tài khoản cùng lúc đã trở thành một tập quán phổ biến trong giới game thủ trực tuyến, đặc biệt là giới MMORPG (game trực tuyến nhập vai đông người chơi). Các game thủ thường có nhu cầu chơi nhiều tài khoản hay điều khiển nhiều nhân vật cùng lúc để có thể làm được nhiều việc hơn và lợi dụng sức mạnh của tổ, đội (party, squad) để làm được những chuyện khó làm nếu chơi một nhân vật. Chẳng hạn, một người chơi có thể chạy 4 tài khoản trên cùng một PC để tạo thành 1 đội đi diệt trùm quái vật.

Nhờ vào cơ chế mở nhiều cửa sổ, mở nhiều tài khoản trên cùng 1 PC mà mỗi người chơi, ngoài việc làm được nhiều việc hơn trong game còn đỡ phụ thuộc vào bạn chơi khác.

Tuy nhiên, tại Việt Nam, không phải MMORPG nào cũng được thiết kế hỗ trợ chơi nhiều tài khoản. Nói cách khác, tuy hầu hết các nhà phát hành không cấm người chơi mở nhiều cửa sổ game, tương tự như việc họ không cấm dùng phần mềm chơi tự động; nhưng họ cũng không cung cấp các công cụ hỗ trợ mở nhiều cửa sổ. Trong trường hợp như trên, nếu muốn mở nhiều cửa sổ, người chơi thường có 2 cách: a) Chạy thêm một PC vật lý mới (không phải ai cũng có dư máy và tiền để làm việc này); b) dùng phần mềm hỗ trợ.

Đối với hầu hết các game, giới game thủ thường sẽ nhanh chóng có ngay các công cụ để mở nhiều cửa sổ. Tuy nhiên, đây là các công cụ được phát tán theo kiểu "truyền tay" nên khó được cập nhật nhanh (trừ khi bạn quen tác giả) và tiềm tàng mối lo bảo mật. Một công cụ tương đối đáng tin cậy dùng để mở nhiều tài khoản của nhiều game cũng là nhu cầu của không ít người chơi game trực tuyến.

Khai thác "hộp cát" Sandboxie

Hãy tạm chia tay với câu chuyện về chạy nhiều tài khoản mà hãy hình dung một hộp thủy tinh hình chữ nhật đồ đầy cát và được đóng kín. Cho dù bạn lắc thế nào đi nữa, cát cũng cũng không thể văng ra khỏi hộp. Đó chính là nguyên lý "cách ly" của phần mềm "hộp cát" Sandboxie Control. Nếu như các ứng dụng được xem là cát và nếu chúng ta có được một phần mềm "hộp cát" thì chúng ta sẽ không lo các phần mềm ứng dụng đó tạo ra dữ liệu gây lỗi hay "mở cửa" cho virus xâm nhập. Trong ngành bảo mật máy tính, hộp cát (sandbox) chính là một cơ chế bảo mật để tách riêng các chương trình đang chạy. Sandbox thường được dùng để kiểm thử mã lập trình hay các chương trình chưa đáng tin cậy do bên thứ 3 chưa được xác thực cung cấp.

Sandboxie Control (SC) được xem là giải pháp để chạy các ứng dụng an toàn. Người dùng thông thường duyệt file bằng Window Explorer, duyệt email Outlook, lướt web bằng trình duyệt Internet Explorer nằm trong "hộp cát",v.v... Tuy nhiên, giới chơi game không chỉ ứng dụng đến mức độ ấy mà còn dùng SC để chạy nhiều ứng dụng game trên cùng 1 hệ điều hành hay nhiều hệ điều hành (HĐH).

SC cho phép tạo đồng thời nhiều "hộp cát" trên cùng 1 HĐH. Bạn có thể dùng SC tạo ra nhiều "hộp cát" (Sandbox) để chạy bởi cùng 1 người dùng (Windows user). Tuy nhiên, trong bài viết này, tác giả hướng dẫn sử dụng SC để chạy nhiều ứng dụng bởi nhiều tài khoản người dùng Windows. Với cách này, người dùng vẫn có thể khai thác SC sau 30 ngày dùng thử. MMORPG mà chúng tôi dùng thử nghiệm với SC là Granado Espada (Bá Chủ Thế Giới, GE) trên nền Windows XP và Vista. Đây là game không hỗ trợ chạy nhiều cửa sổ theo thiết kế mặc định.

Mở nhiều tài khoản GE trên cùng 1 PC

Hãy giả định bạn cần chạy 2 tài khoản GE trên cùng 1 PC. Để làm được điều đó, sau khi tải SC từ www.sandboxie.com về và cài đặt, bạn cần tạo thêm 2 tài khoản hệ điều hành (Windows user) cấp độ Limited trên Windows XP hay Standard trên Windows Vista. Chẳng hạn, hãy tạo 2 tài khoản theo yêu cầu như trên lần lượt có tên là Ge1 và Ge2. Chú ý: Đây là các tài khoản để đăng nhập vào Windows chứ không phải tài khoản để chơi game. Các bạn có thể tìm kiếm trên Google.com hay www.pcworld.com.vn hướng dẫn tạo tài khoản người dùng Windowx XP và Vista.

Tiếp theo, bạn cần thực hiện một việc mấu chốt là chép riêng ra 2 thư mục chạy GE. Đối với GE, sau khi cài đặt, tất cả các tập tin sẽ được tập trung về 1 thư mục. Bạn copy thư mục đó sang 1 nơi khác. Như vậy, bạn có 2 thư mục GE.

Để dễ theo dõi hướng dẫn này, hãy đổi tên các thư mục này thành GEClient1 và GEClient2.

Giờ đây, đã đến lúc chạy 2 tài khoản. Trước hết bạn chuyển sang chạy tài khoản Windows mà đã đặt tên là Ge1. Sau khi đăng nhập vào Windows này, chạy chương trình Sandboxie Control. Bạn sẽ thấy biểu tượng Sandboxie ở góc dưới bên phải màn hình. Nhấp chuột phải vào biểu tượng đó, chọn DefaultBox, rồi chọn "Run any program". DefaultBox chính là "hộp cát" mặc định mà SC tạo ra khi cài đặt. Nếu bạn mua PM này, bạn sẽ tạo ra được nhiều box. Nếu như bạn chỉ muốn dùng miễn phí thì bạn chỉ chạy được duy nhất 1 "hộp cát" có tên là DefaultBox mà thôi. Bài viết này hướng dẫn bạn kết hợp SC bản miễn phí để chạy nhiều tài khoản game GE.

Tiếp theo, SC sẽ mở 1 hộp thoại để bạn trỏ tới file chạy (launcher) của GEClient1. Chú ý rằng SC ở Ge1 chỉ dùng để chạy GEClient1. Như vậy, cửa sổ tài khoản game đầu tiên được kích hoạt.

Giờ là lúc mở tiếp tài khoản game thứ 2. Đăng nhập vào tài khoản Windows tên là Ge2 mà đã được tạo trước đó. Chạy SC và kích hoạt GEClient2. Cửa sổ game thứ 2 đã chạy. Như vậy, bạn đã có 2 tài khoản GE chạy cùng lúc. Vậy là xong rồi, vào game "chiến" thôi!

Vui lòng lưu ý rằng SC (phiên bản miễn phí) chỉ hoạt động được với những tài khoản người dùng hạn chế, cụ thể là Standard (Windows Vista) và Limited (Windows XP). Mỗi tài khoản người dùng Windows chỉ nên chạy 1 GE trong 1 "hộp cát" của Sandboxie. Tác giả bài viết này thường chơi 3 tài khoản game GE, chạy 3 hộp Sandboxie trên 3 tài khoản người dùng Windows khác nhau. Để ra lệnh chuyển nhanh qua lại giữa các tài khoản người dùng Windows, bạn có thể sử dụng tổ hợp phím nóng Windows + L hoặc Start>Shut Down>Switch User hoặc Start>Log Off> Switch User.

Một game thủ GE khác cũng cho biết anh ta đã thử nghiệm thành công chạy SC đa tài khoản với hệ điều hành Windows 7 64-bit với tài khoản người dùng Windows cấp Administrator.

Kết luận

Tuy SC cho phép chạy nhiều tài khoản GE trên nhiều người dùng Windows nhưng vẫn bị hạn chế về thời gian chuyển đổi giữa các tài khoản game. Cách này chỉ phù hợp với các giao dịch không cần tốc độ cao giữa các tài khoản game và cho phép người chơi tận dụng tài nguyên máy tính. Trong GE, bạn có thể vừa cho 1 gia đình đi luyện cấp, cày tiền và vừa điều khiển 1 gia đình khác đi làm nhiệm vụ hay chiến đấu. Cấu hình máy càng cao sẽ hỗ trợ chơi game đa tài khoản với SC tốt hơn.

QUỐC THÁI

"Hộp cát" Sandboxie Control (SC) được biết đến như một công cụ hỗ trợ chạy ứng dụng một cách bảo mật. Trong thế giới trò chơi trực tuyến (game online), SC còn được dùng để làm công cụ chạy nhiều tài khoản cùng lúc.

Cách khắc phục khi phần mềm chạy (client) GE cập nhật

Thỉnh thoảng khi client GE cập nhật, như đợt nâng cấp phiên bản từ 2.9 lên 3.2, máy báo lỗi "Client can't run laucher by myself".

Để khắc phục sự cố này, thực hiện các bước sau:

1. Xóa tất cả các dữ liệu trong thư mục cài đặc SC, thường là C:\Sandboxie. Thư mục này sẽ tự tạo khi bạn chạy SC.

2. Xóa các thư mục GE được copy từ thư mục gốc.

3. Đăng nhập vào PC bằng tài khoản có quyền Admin, cập nhật client GE bình thường, rồi copy ra các bản phụ và làm lại như trước.

Bài viết này chỉ xác thực chạy GE client trên XP và Vista.

SC là 1 công cụ để chạy các ứng dụng 1 cách bảo mật. Bạn có thể vào phần tinh chỉnh cài đặt của SC bằng cách chọn Sandbox> DefaultBox> Sandbox Settings rồi thực hiện các lựa chọn. Một ví dụ điển hình là bạn có thể ra lệnh cho SC tự động xóa dữ liệu sau khi tắt. Mở SC lên, chọn mục Sandbox>DefaultBox>Sandbox Settings, sau đó chọn Delte>Invocation>Automatically delete contents of sandbox. Khi bạn chọn tính năng này, mỗi khi SC bị "đứng" (crash) đột ngột hay khi bạn ra lệnh tắt, SC sẽ xóa sạch mọi dữ liệu đã sinh ra trong "hộp cát" trong quá trình chạy trước đó. Vui lòng tham khảo thêm trên Internet về cách nhận dữ liệu tải về hay cách cập nhật tự động các phần mềm chạy thông qua SC.

gieo quẻ đầu Xuân

CHU NHỊ TIÊN

e hèm, năm ngoái sau khi đăng cái bài "bạn tuổi con gì?" trên tgvtgg số tết kỷ sửu, ta bị game thủ rượt theo pk hết từ game này sang năm khác. cũng may trong khi chạy làng, ta đã tìm được 1 sơn động để luyện thêm nội công bói toán. các gêm thủ hãy nghe thầy phán về tình hình 12 con giáp năm nay đây

TUỔI TÝ

Chuột trong năm nay sẽ có một cuộc sống tràn đầy hứng khởi. Cần xây dựng cho mình một số dự định trong công việc, cuộc sống. Chắc chắn bạn sẽ gặt hái được kết quả tốt đẹp trong nhiều lĩnh vực. Thiết lập cho bản thân những quy tắc riêng, cẩn trọng và nỗ lực trong công việc.

Bạn không nên ôm đồm nhiều công việc, vì đôi khi cuộc sống đòi hỏi bạn phải biết kết thúc hoàn chỉnh công việc này mới cho phép bạn bắt tay vào công việc khác. Không nên tỏ thái độ thờ ơ với mọi người vì chắc hẳn đôi lúc sự an ủi của họ sẽ khiến bạn đủ tự tin vượt qua những khó khăn.

TUỔI SỬU

Trâu vừa qua một năm tuổi đã khá "mỏi mệt" trước nhiều ưu phiền nhưng với sự vững chãi và tự tin giúp bạn bước qua năm Canh Dần một cách thuận lợi. Trong năm nay, sự quan tâm và ủng hộ từ gia đình cũng như những người thân sẽ tạo cho bạn nhiều ý tưởng mới trong cuộc sống. Bạn đừng bỏ lỡ những cơ hội học hành, điều này không những giúp ích cho bạn sau này mà còn có những tình huống bất ngờ sẽ xảy đến.

Trong quan hệ bạn bè năm nay, không nên chủ quan trong các mối quan hệ. Bạn sẽ gặp nhiều phiền phức theo kiểu "họa vô đơn chí".

TUỔI DẦN

Người tuổi Dần ngay từ đầu năm sẽ nhiều thử thách. Năm Canh Dần sẽ khiến bạn gặp nhiều khó khăn và duy trì tiến độ công việc. Điều đó không có nghĩa là cơ hội thành công không đến, nhưng đây sẽ là một năm đầy trải nghiệm mà từ đó bạn sẽ có được nền tảng vững chắc cho những năm tới. Với tính cách mạnh mẽ, sự khôn ngoan, nhanh nhẹn và sinh lực tràn trề, bạn sẽ đạt một điều gì đó trong năm Canh Dần này. Tránh mọi tranh chấp hơn thua và cố gắng nhẫn nhịn càng nhiều càng tốt. Đừng nên vì những khó khăn, phiền bực trong công việc làm ăn mà sinh sự không hay trong nhà.

TUỔI MẸO

Người tuổi Mẹo trong năm nay gặp nhiều may mắn. Dù đôi lúc đứng trước một quyết định khó khăn nhưng sự tự tin giúp bạn gặt hái được nhiều thanh công. Đôi lúc bạn sẽ bị hút bởi ảo mộng trong công việc nhưng hãy bình tĩnh và sáng suốt nhận định. Trong cuộc sống, bạn cần thắt chặt các mối quan hệ hiện có và nên nhanh tay nắm bắt những cơ hội khi "nửa kia" của mình bật đèn xanh nhé. Trong năm nay, bạn đừng nên lý tưởng hóa những mối quan hệ.

TUỔI THÌN

Năm nay, tiền bạc tuy không tốt cho lắm, nhưng vẫn có cơ hội kiếm tiền bằng chính công sức lao động của mình. Sự giúp đỡ chút ít của người thân và bè bạn cũng chỉ là giải pháp tình thế. Bạn sẽ có dịp gặp gỡ, quen biết thêm nhiều người trong suốt cả năm. "Nửa kia" của bạn cũng sẽ xuất hiện trong năm nay. Cần lưu ý dè dặt trong việc chi tiêu nếu không sẽ phát sinh vấn đề trong năm tới. Đây là năm mà thời vận đổi thay, tốt có xấu cũng không phải là không, không nên mưu đại sự và mọi việc nên cẩn thận

TUỔI HỢI

Người tuổi Hợi sẽ có nhiều cơ hội tỏa sáng trong năm nay. Nhiều cơ hội tốt để học hành. Tuy vậy nên cẩn thận lựa chọn để có quyết định dứt khoát, đừng để lâm vào tình trạng "thả mồi bắt bóng" hay "đứng núi này trông núi nọ" dễ sinh ra tình trạng dang dở nửa chừng. Nếu đã quyết định chọn lựa ngành nghề, trường lớp thì đừng nên thay đổi và công việc làm cũng vậy, sẽ có kết quả tốt hơn.

TUỔI TUẤT

Sẽ là một năm nhiều thử thách với cung Tuất. Sự kiên nhẫn của bạn sẽ bị thử thách nhiều hơn một lần. Bạn có thể sẽ không nổi bật lắm trong sự nghiệp, nhưng vài cơ hội cũng sẽ đến với bạn trong suốt năm nay. Bạn sẽ thấy thoải mái và gắn bó hơn với gia đình và việc đó là cần thiết cho cuộc sống của bạn. Bạn sẽ gặp vấn đề trong việc hài hòa giữa công việc và gia đình, nhưng đến cuối năm thì bạn cũng tiến xa trên cả hai mặt trận.

TUỔI DẬU

Mặc dù có nhiều rắc rối không đâu nhưng năm nay là một năm tuyệt vời trong công việc, gia đình và tiền bạc. Đây là năm mà mọi thứ mong đợi đều theo ý muốn của bạn. Bạn đã làm việc chăm chỉ cho một số mục tiêu dài hạn và chúng sẽ "cán đích" trong năm nay. Các mối quan hệ của bạn sẽ đạt được mức mới và bạn sẽ cảm thấy hài lòng mà nhiều năm trước không có. Những điều bạn tưởng như không thể sẽ trở thành hiện thực trong năm nay.

TUỔI THÂN

Năm Dần là năm tốt có, xấu có đối với bạn. Tuy nhiên, sự nghiệp sẽ gặp không ít khó khăn nhưng nếu biết cách giải quyết thì phần "phước sanh, họa lùi" sẽ đến. Đây là năm tương đối trung bình của tuổi Thân. Nên cẩn trọng với những tị hiềm, ganh ghét vì những điều này sẽ dễ khiến bạn sa ngã vào những chuyện không đâu trong cuộc sống. Tuổi Thân năm nay không nên lao vào những cuộc chơi bởi tiền bạc sẽ là vấn đề lớn đối với bạn đấy. Bạn sẽ có cơ hội tạo ấn tượng với nhiều người trong kinh doanh và cuộc sống.

TUỔI MÙI

Đây không phải là một năm thuận lợi mà bạn đang mong đợi nhưng đừng nên buông xuôi. Trong công việc bạn sẽ cần nỗ lực để kết hợp mọi người mới thành công. Nên xem xét kỹ lại những mục tiêu đề ra và chớ nên vội vàng trong những dự định. Trong năm nay, cơ hội thăng tiến sẽ đến với bạn nhưng không nên vì thế mà tự hào. Nên sắp xếp thời gian cho những khóa học ngắn hạn. Nên biết vận dụng tốt các cơ hội, không nên quá thẳng tính với nhiều người xung quanh. Năm nay, tiền bạc sẽ không là vấn đề lớn đối với người tuổi Mùi. Có thể nói năm nay là một năm tốt tài, đẹp vận dành cho người tuổi này.

TUỔI NGỌ

Đôi lúc bạn sẽ cảm thấy bực bội khi sự nghiệp không thể thực hiện đúng kế hoạch trong năm nay, nhưng bạn sẽ phải kiên nhẫn chờ đợi kết quả lao động của mình. Trong cuộc sống, bạn nên vui vẻ hơn với những người thân yêu và bạn bè, họ sẽ hỗ trợ nhiều cho bạn khi cần đấy. Khi gặp những vấn đề phức tạp, bạn không nên vội vã, cứng nhắc vì bạn vốn là người thông thái và có tư duy logic.

TUỔI TỴ

Rắn có một năm thuận lợi đến tột cùng nhưng rất khó để giữ vững được những thành quả đó. Sự khôn ngoan và lòng kiên trì là bước đệm cho bạn bước lên nấc thang thành công trong những năm tới. Nhìn chung năm nay sẽ có nhiều dao động nhất là công việc; tiền bạc thì "khi ăn không hết, khi làm không ra", cuộc sống khá khó khăn, dễ bị chao đảo. Chỉ nên cố gắng giữ gìn tâm ý hiền hòa, lo công việc trước mắt, vẫn có thu nhập dễ dàng.

Nếu có điều gì thú vị ngang ngửa với việc chơi game, thì đó chính là việc "tọa sơn" để xem cuộc chiến giữa các hệ máy console diễn ra trên các quầy hàng lẫn các cuộc khẩu chiến giữa những fan hâm mộ trên khắp các diễn đàn game. Sau đây là 6 cuộc "console chiến" sẽ được nhớ mãi trong sử sách.

HUY BÁCH

Con

6 Sony PlayStation vs. Nintendo 64 vs. Sega Saturn

CÁC ĐỐI THỦ:

- **PlayStation:** Các tựa game Final Fantasy VII, Crash Bandicoot, Metal Gear Solid.
- **Nintendo 64:** Super Mario 64, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, GoldenEye 007.
- **Saturn:** NiGHT into Dreams, Virtua Fighter 2, Daytona USA.

CHIẾN THẮNG: Với công nghệ và cách tiếp cận hoàn toàn mới, binh đoàn PlayStation chính là phe chiến thắng. Không những thế, chiến thắng ở thời kỳ "hỗn mang" này còn tạo đà cho Sony vươn lên đỉnh cao của hệ máy console hiện tại.

THƯƠNG VONG: Neo Geo, Atari Jaguar... và cả hệ máy game xu arcade, không sớm thì muộn đều lần lượt hi sinh. Trong số 3 đối thủ chính, Sega Saturn "gác kiếm" chóng vánh nhất, trong khi PlayStation giành được chiến thắng trước N64 nhờ số lượng và chất lượng của các tựa game.

HẬU CHIẾN: Cửa sinh tồn chỉ mở ra với những phe cánh có "vũ trang hạng nặng" và đủ sức chạy đua về công nghệ. Chiến trường console chỉ còn lại 2 "đế chế" Sony và Nintendo.

5 Sony PSP vs. Nintendo DS

CÁC ĐỐI THỦ:

- **Nintendo DS:** Nintendogs, New Super Mario Bros, Mario Kart DS.
- **Sony PSP:** God of War: Chains of Olympus, Grand Theft Auto: Vice City Stories.

CHIẾN THẮNG: Những game thủ tay mơ, những người đã vô tình chọn và sau đó khám phá ra sự thú vị của Nintendo DS.

THƯƠNG VONG: Trong những nỗ lực nhằm lật ngược tình thế trước Nintendo DS, hình ảnh của Sony thậm chí còn bị ảnh hưởng nặng nề hơn bởi những chiến dịch quảng cáo rất tồi.

HẬU CHIẾN: Tuy thất thế nhưng Sony vẫn quyết tâm "rèn binh luyện tướng" chờ ngày phục hận, trong khi Nintendo DS vẫn đang tiếp tục thâu tóm "chiến lợi phẩm".

4 Microsoft Xbox 360 vs. Sony PlayStation3 vs. Nintendo Wii

CÁC ĐỐI THỦ:

- **Xbox 360:** Gears of War, Halo 3, Mass Effect.
- **PlayStation3:** Uncharted 2: Among Thieves, Resistance 2, God of War 3.
- **Wii:** Super Mario Galaxy, Wii Sports, Wii Fit.

CHIẾN THẮNG: Sự đột phá trong hệ tay cầm điều khiển đã giúp Wii thu hút được lượng đối tượng người chơi mà chưa có hãng sản xuất nào có thể chạm đến được. Bước đi táo bạo mang tính "năm ăn năm thua" này đã mang lại thành công ngoài sức tưởng tượng cho Nintendo.

THƯƠNG VONG: Chẳng có phe nào chịu thiệt hại trong cuộc chiến này, nhưng những chiếc tay cầm truyền thống đang đứng trước nguy cơ bị xóa sổ khi cả Microsoft lẫn Sony đều đang nghiên cứu điều khiển chuyển động (motion control) cho các hệ máy của họ.

HẬU CHIẾN: Lợi thế chỉ tạm thời nghiêng về Nintendo, trong khi Microsoft và Sony vẫn đang ráo riết bám đuổi ở phía sau.

sole TRANH BÁ

1 Super Nintendo vs. Sega Genesis

CÁC ĐỐI THỦ:

- **SNES:** Super Mario World, Donkey Kong Country, Super Mario Kart.
- **Genesis:** Sonic the Hedgehog, Street of Rage, Gunstar Heroes.

CHIẾN THẮNG: Nếu hai võ sĩ quyền Anh hàng đầu thế giới cùng so găng thì phía hưởng lợi nhiều nhất chính là... ban tổ chức. Tuy không phân định thắng thua, nhưng cuộc chiến này đã góp phần đẩy nhanh tốc độ phát triển của ngành công nghiệp game, với khoảng 80 triệu máy SNES và Genesis được bán ra.

THƯƠNG VONG: Hệ máy game xèng chịu thiệt hại vô kể khi các game thủ phát hiện ra rằng tậu một cái SNES hay Genesis sẽ giúp họ tiết kiệm hơn rất nhiều.

HẬU CHIẾN: Thời kỳ này đánh dấu lần tỏa sáng cuối cùng của Sega. Những hệ máy của Sega ra đời sau đó đều rơi vào tình trạng "lay lắt" và sau thất bại của đời máy Dreamcast, nhà sản xuất này chính thức "giải giáp" khỏi cuộc chiến console.

2 Sony PlayStation 2 vs. Microsoft Xbox vs. Nintendo GameCube

CÁC ĐỐI THỦ:

- **PlayStation 2:** God of War, Jak and Daxter, Grand Tourismo 3.
- **Xbox:** Star Wars: Kights of the Old Republic, Halo, Forza Motosport.
- **GameCube:** Super Mario Sunshine, Super Smash Bros, Melee, Metroid Prime.

CHIẾN THẮNG: PlayStation 2 và các nhà phát triển game, những người cho đến nay vẫn lai rai phát hành các tựa game mới cho hệ máy này.

THƯƠNG VONG: Bất chấp việc có "thâm niên" hơn, nhưng hệ máy Dreamcast của Sega nhanh chóng bị lãng quên ngay khi các đàn em PS2, Xbox và GameCube xuất hiện. Kể từ đây, Nintendo còn trở nên hùng mạnh hơn khi chiêu dụ được Sega trở thành đồng minh.

HẬU CHIẾN: Cả ba hệ máy đều thu được thành công nhất định, phía hưởng lợi nhiều nhất chính là bản thân các game thủ.

3 Nintendo Game Boy vs. Sega Game Gear

CÁC ĐỐI THỦ:

- **Game Boy:** Tetris, Pokemon Red and Blue, Ginal Fantasy Legend 2.
- **Game Gear:** Columns, Sonic the Hedgehog, Chicago Syndicate.

CHIẾN THẮNG: Các bậc phụ huynh, những người cuối cùng cũng đã có giải pháp để "động viên" lũ nhỏ đi ra khỏi nhà, thay vì luôn ngồi "chết dí" trước màn hình TV.

THƯƠNG VONG: Ngôi vương của Game Boy lúc bấy giờ vững tựa bàn thạch, khiến Neo Geo Pocket, Atari Lynx... hay bất cứ đối thủ nào mon men đến gần đều nhanh chóng phải rút lui trong tình trạng "không chột cũng què".

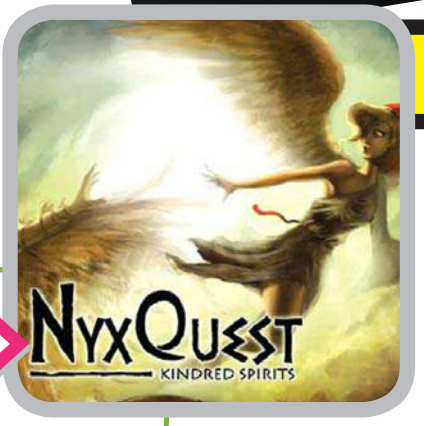
HẬU CHIẾN: Kể từ đó đến nay, Nintendo chưa bao giờ đánh mất vị thế bá chủ của mình trên thị trường máy chơi game cầm tay, cho dù đối thủ đó là Sony hay bất cứ tên tuổi sừng sỏ nào khác.

KHI ANH HÀO THAY TÊN ĐỔI HỌ

SAU ĐÂY LÀ BẢY VỤ THAY ĐỔI TÊN GỌI ĐÁNG CHÚ Ý NHẤT TRONG THẾ GIỚI GAME. KHÔNG PHẢI NGÓ DANH XƯNG MÀ LUẬN ANH HÀO, NHƯNG RÕ RÀNG, THAY ĐỔI "GIẤY KHAI SINH" KHÔNG ĐỒNG NGHĨA VỚI THÀNH CÔNG TẤN TỚI.

7 NyxQuest: Kindred Spirits

(Tên cũ Icarian: Kindred Spirit)



Kết quả **Tệ hơn nhiều**

Bất chấp việc nhân vật Pit đã được khắc họa rất ấn tượng trong tựa game Super Smash Bros, nhưng dường như Nintendo vẫn không có ý định phát triển một phiên bản Kid Icarus mới trong tương lai gần. Tuy nhiên, câu chuyện về chàng Icarus trong thần thoại Hy Lạp vẫn tiếp tục là đề tài hấp dẫn khi được WiiWare phát triển thành một tựa game trên nền 2D với hình ảnh và tên của các nhân vật tương tự như loạt game của Nintendo. Không may cho WiiWare là tựa gốc Icarian: Kindred Spirit đã vấp phải sự phản đối khiến họ phải lập tức đổi tên game thành NyxQuest và lời phản đối đó, thật đáng ngạc nhiên, lại không xuất phát từ chính Nintendo.

6 Visceral Games

(Tên cũ EA Redwood Shores)

Kết quả **Tốt hơn**

Cái tên Redwood Shores xuất phát từ nơi mà studio con của EA này đang đặt trụ sở (thành phố Redwood, bang California, Mỹ). Tuy nhiên, khi họ liên tiếp cho ra đời những tựa game hành động vô cùng mãnh liệt như The Godfather, Dead Space và Dante's Inferno thì cái tên Redwood Shores, vốn là một vùng hồ bình yên nơi ngoại ô Redwood, bỗng dưng bị… lạc tông so với đẳng cấp "hardcore" của studio này. Bởi thế, sau thời gian "hốt bạc" với tựa game Dead Space, nhà phát triển game này đã tự đổi tên thành Visceral Games, cái tên mà mới nghe thấy đã gợi lên cảm giác rờn rợn khi "visceral" có nghĩa là "nội tạng" (hoặc "bản năng" theo nghĩa bóng).

5 Call of Duty: Modern Warfare 2

(Tên cũ Modern Warfare 2)

Kết quả **Tệ hơn nhiều**

Thời gian, dù ngắn, nhưng vẫn có thể làm thay đổi nhiều thứ, từ những cơn giận hờn… vu vơ giữa 2 nhà phát triển Treyarch và Infinity Ward cho đến quyết định khai thác tối đa sức hút của sê-ri game ăn khách Call of Duty từ nhà phát hành Activision. Ban đầu, Activision đã đặt tên cho tựa game này là Modern Warfare 2 với ý định rẽ nhánh và cùng Call of Duty tạo thành hai sê-ri game bắn súng góc nhìn người thứ nhất riêng biệt. Tuy nhiên, vào phút "thứ 89", các quan chức của Activision đã buộc phải chuyển hướng, "sáp nhập" lại thành Call of Duty: Modern Warfare 2 sau khi nhận được kết quả phản đối từ một cuộc khảo sát.

4 Nintendo 64
(Tên cũ Ultra 64)

Kết quả: **Tốt hơn nhiều**

Trong suốt thời gian đang được phát triển, nhiều người đã dự đoán rằng Nintendo sẽ đặt tên cho máy console thế hệ thứ 3 của mình là Ultra 64. Tuy nhiên, khi dự án vẫn chưa được hoàn thành thì đã có 2 game xèng, Killer Instinct và Cruis'n USA được tung ra và được các nhà sản xuất thông báo là sử dụng phần cứng của hệ console bên cạnh việc dán nhãn logo Ultra 64. Khi đời máy này được chính thức tung ra thị trường vào cuối năm 1996, Nintendo đã quyết định đổi tên nó thành Nintendo 64.

3 Pong Toss: Frat Party Games
(Tên cũ Beer Pong! Frat Party Games)

Kết quả: **Tệ hơn nhiều**

Đây là game dựa trên trò chơi "bóng bia" khá phổ biến trên bàn nhậu, nơi người chơi phải ném quả bóng lọt vào ly bia trên phần bàn của đối thủ để phạt đối thủ của mình phải nốc cạn ly bia đó. Hệ máy Wii với tay cầm mô phỏng chuyển động có thừa khả năng mô phỏng giống nhất với động tác khi chơi "bóng bia" ngoài đời thật, bởi thế, Beer Pong! Frat Party Games nhanh chóng được phát triển nhằm khỏa lấp cho các "đệ tử lưu linh" mỗi khi ngứa tay ngứa chân. Tuy nhiên, sau khá nhiều phản ứng từ các bậc phụ huynh, game này đã được đổi tên thành "Pong Toss" và các loại dung dịch trong game cũng được chuyển từ màu vàng sủi bọt thành màu trắng trong (đó có thể là nước, hoặc là… Vodka, tùy suy nghĩ của mỗi người).

2 Halo 3: ODST
(Tên cũ Halo 3: Recon)

Kết quả: **Tệ hơn**

Có lẽ Halo 3: Recon là cái tên ít hình tượng nhất trong lịch sử ngành game nhưng bấy nhiêu cũng đã đủ để người ta suy đoán ra đôi chút về nội dung - trong đó bạn sẽ vào vai một nhân vật đang làm nhiệm vụ trinh sát (recon). Khi game được các nhà sản xuất đổi thành Halo 3: ODST, hầu hết các game thủ đều "ngẩn ngơ" trước cái tựa viết tắt không tài nào đoán nổi. Mãi đến sau khi game được phát hành, mọi người mới vỡ lẽ rằng ODST chính là Orbital Drop Shock Trooper, đơn vị quân đội của nhân vật chính trong game.

1 Nintendo Wii
(Tên cũ Nintendo Revolution)

Kết quả: **Xèm xèm**

Revolution - Cách mạng là một cái tên rất hay mà Nintendo đã dùng để đặt tên cho dự án máy chơi game console tay cầm mô phỏng chuyển động mang tính đột phá của họ. Đó là lí do vì sao mà đã có vô số fan hâm mộ phải ngỡ ngàng khi Nintendo quyết định đổi tên từ Revolution sang cái tên nghe hơi ngố là Wii ("Wii" phát âm giống với "We", giúp nhấn mạnh rằng đây là hệ máy giành cho tất cả mọi người không phân biệt tuổi tác, màu da hay ngôn ngữ). Mãi đến sau này, mọi người mới giật mình nhận ra rằng, đây là một vụ đổi tên vô tiền khoáng hậu bởi Wii Sports, Wii Fit, Wii Play đọc lên nghe gần gũi và êm tai hơn nhiều nếu so với Revolution Sports, Revolution Fit hay Revolution Play..

NGUYỄN ĐỨC

GIẢI TRÍ VỚI GAME TRONG SIÊU THỊ

ĐÂY LÀ NHỮNG TỰA, THỂ LOẠI GAME GIẢI TRÍ MÀ BẠN NÊN THỬ QUA NẾU XUÂN NÀY CÓ ĐI CHƠI GAME THÙNG TRONG CÁC SIÊU THỊ.

1. Biệt đội Ghost Squad

Người chơi Ghost Squad phải bỏ ra 2 xu cho mỗi khẩu súng. Nếu đi với bạn thì tối thiểu phải mất 4 xu cho 1 lượt chơi. Bối cảnh của trò chơi bạn sẽ vào vai cảnh sát truy quét những tên khủng bố đang chống cự bằng các loại vũ khí hạng nặng. Bạn không cần di chuyển nhân vật của mình vì tất cả thao tác đều chỉ cần ngắm bắn những tên khủng bố và bóp cò. Khi hết đạn, bạn chỉ cần gạt khẩu súng xuống đạn sẽ tự động được nạp, chưa hết khẩu súng của bạn sẽ giật khi bóp cò.

2. Ice Hockey: Khúc côn cầu trên ... bàn

Nói một cách dễ hiểu, đây là trò hockey trên bàn. Cần phải có 2 người mới chơi được trò này, người chơi có nhiệm vụ phải đánh quả bóng hockey vào khung thành của đối phương. Đây là một game đòi hỏi người chơi phải nhanh tay nhanh mắt. Vì mặt bàn rất trơn và nhỏ nên khi đánh vào trái hockey nó sẽ lao đi rất nhanh, bật vào cạnh bàn nó sẽ tạo ra những quỹ đạo rất khó chịu, bạn phải phán đoán để ngăn chặn không cho quả bóng lao vào khung thành của mình và bật lại thật nhanh trước khi đối thủ phòng bị. Bạn tốn 2 xu cho trò chơi, nhưng chỉ được 3 trái hockey, có lẽ hơi ít cho trò chơi thú vị này.

3. Hammer Action: Đập quái vật

Để trút bỏ những bực bội trong mình hay muốn thử tài nhanh tay nhanh mắt thì đây là một trò chơi bạn không nên bỏ qua. Bạn sẽ có một cái búa, màn hình được bố trí nằm ngang. Khi bỏ xu vào để khởi động trò chơi, những con vật bắt đầu xuất hiện trên màn hình, bạn phải thật nhanh tay đập vào chúng, càng về sau tốc độ xuất hiện của chúng càng nhanh khiến bạn phải xạ liên tục để đập. Nếu nhiều người chơi thì kết quả có thể dễ dàng so sánh được bởi số điểm được công bố ngay khi trò chơi kết thúc.

4. Kiểm tra thể lực với King of the Hammer và Dragon Punch

Bạn là một đấng nam nhi và muốn thể hiện sức mạnh của mình. Hãy cầm búa lên, dùng toàn bộ sức đánh thật mạnh xuống " đe", toàn bộ sức mạnh cú đánh của bạn sẽ được ghi nhận lại. Điểm số của hai cú đánh mạnh nhất sẽ được hiện lên "bảng vàng". Còn không, nếu muốn thể hiện sức mạnh của những cú đấm bạn còn có thể chơi trò Dragon Punch, bạn đấm thật mạnh vào cái bao, cũng giống như trò Dangerous Bar toàn bộ sức mạnh cú đấm của bạn cũng được ghi nhận lại. Để thực hiện mỗi cú đấm bạn sẽ mất 1 xu.

5. Pump DX: Nào ta cùng nhảy

Trò chơi là nơi bạn có thể tận hưởng những nhịp nhảy tuyệt vời theo điệu nhạc. Hãy kết hợp thành thạo những bước di chuyển tạo ra những vũ điệu sôi động, bạn sẽ gây ấn tượng mạnh với đám đông đấy! Đây là trò chơi nhảy theo nhạc rất vui nhộn và đòi hỏi người chơi phải vận động linh hoạt để ghi điểm. Khi nhạc bắt đầu được bật lên những tấm bản dưới chân bắt đầu sáng lên, chỉ cần đạp lên, nó đúng nhịp bạn sẽ ghi điểm. Nếu chơi 2 người, người xem có cảm giác như đang được thưởng thức buổi trình diễn nhịp điệu rất đẹp mắt. Đối với trò chơi này, điểm số không hề quan trọng, hãy tạo ra những điệu nhảy như một vũ công.

6. Trổ tài ném banh

Đây là một trò chơi khá mới mẻ, vừa mới du nhập vào Việt Nam, với ý tưởng khá đơn giản là dùng những quả banh nhựa ném trúng mục tiêu nhưng cũng làm các bạn trẻ "mê mẩn". Bạn đứng trước cái thùng chứa rất nhiều quả banh nhựa đầy màu sắc, lấy quả banh nhựa ngắm và cố gắng ném trúng những mục tiêu xuất hiện trên màn hình cảm ứng cách bạn khoảng 3m. Hãy nhanh tay ném càng nhanh càng tốt vì trò chơi này tính thời gian.

7. Cảm ứng "nhất dương chỉ"

Hiện nay những chiếc máy game cảm ứng thu hút khá nhiều người chơi, mọi trò chơi của loại máy này đều phải dùng ngón tay chỉ lên trên màn hình cảm ứng. Trong máy chơi game cảm ứng này có rất nhiều thể loại game cho bạn lựa chọn từ game xếp hình, chiến thuật, giải đố và đặc biệt là trò tìm những điểm khác nhau trên 2 tấm hình. Chỉ cần 1 xu bạn có thể lựa chọn cho mình 1 game phù hợp.

8. Game tốc độ

Sẽ thật thiếu sót nếu bạn đến những trung tâm game thùng mà không tham gia vào những trò chơi đua tốc độ. Có rất nhiều thể loại đua tốc độ từ đua môtô cho đến đua ôtô công thức 1, đua canô dưới nước, lái máy bay. Điều thú vị là những phương tiện đua này được mô phỏng từ hình dáng cho đến cách thức điều khiển khá giống thật. Khi tham gia vào trò chơi bạn sẽ như một tay đua thực sự. Ví dụ để điều khiển xe ôtô công thức 1 ngoài việc cầm vô-lăng ra, người chơi còn phải biết phối hợp nhuần nhuyễn việc lên ga, vào số và đạp thắng. Thậm chí để điều khiển những chiếc xe môtô bạn phải nghiêng người giống những tay lái thực thụ trên đường đua.

QUỐC NAM

CÁC NHÂN VẬT MỚI XUẤT SẮC NHẤT TRONG LÀNG GAME 10 NĂM QUA

ARTHAS MENETHIL (Warcraft III: Reign of Chaos - 2002)

Từng là một hiệp sĩ đáng ngưỡng mộ và tự hào, Arthas đã chiến đấu anh dũng chống lại lực lượng quái vật để cứu những thần dân Azeroth của mình. Để hoàn thành sứ mệnh này, Arthas cần nhiều quyền lực và phép thuật hơn, và anh chàng quyết định chiếm lấy thanh kiếm bị nguyền rủa của đối thủ. Đến cuối Warcraft III, Arthas đánh mất linh hồn của mình vào thanh kiếm, và sau đó bị khống chế bởi vị vua đầy quyền lực Lich King.

Điều ấn tượng nhất mà bạn cảm nhận ở Arthas là sự chuyển đổi tâm tính từ thiện sang ác, qua nhiều tựa game và thể loại của dòng game Warcraft. Trong phiên bản chiến thuật thời gian thực Warcraft III, bạn sẽ thấy một Arthas "say máu" lần đầu tiên khi anh ra lệnh cho binh sĩ tàn sát những người dân vô tội nhằm ngăn chặn sự phát triển của lực lượng Undead. Đến bản game online World of Warcraft: Wrath of the Lich King, anh chàng quay ngược 180 độ, thu nhận và lãnh đạo lực lượng mà mình từng muốn tiêu diệt trước đây.

BIG DADDY (BioShock - 2007)

BioShock phát hành năm 2007 là một trong những tựa game bắn súng kết hợp yếu tố nhập vai độc đáo và gây ấn tượng mạnh bởi bối cảnh của trò chơi, thành phố dưới lòng biển Rapture. Trong đó, nhân vật đáng sợ và mạnh mẽ mà người chơi cần phải dè chừng là Big Daddy, một nhân vật đặc biệt đóng vai trò thần hộ mệnh cho nhân vật nhỏ con Little Sister. Ẩn sau bộ giáp cồng kềnh chậm chạm là một sức mạnh kinh hồn và khả năng tấn công đáng sợ khi người chơi vô tình "ăn hiếp" Litte Sister.

Big Daddy được xem là một hình mẫu thể hiện thế giới Rapture chân thực nhất: đen tối, rùng rợn và chết chóc. Nhân vật này sẽ tái xuất trong phiên bản BioShock 2 hứa hẹn sẽ phát hành vào năm 2010.

THE BOSS (Metal Gear Solid 3: Snake Eater - 2004)

Một hình tượng người lính chuẩn mực cho nhân vật chính Naked Snake trong Metal Gear Solid 3, The Boss tạo được ấn tượng suốt thời lượng trò chơi với hàng loạt những bí ẩn xoay quanh bà và đặc biệt là mối quan hệ sâu sắc với Naked Snake. Ban đầu là sư phụ của Snake, về sau The Boss "trở mặt" thành một trong những đối thủ đáng ngại nhất của anh chàng trong quá trình thực hiện nhiệm vụ. Tuy nhiên sau những gì đã qua, bài học quý giá nhất mà The Boss tặng cho Snake là sự trung thành chỉ là những ảo giác, điều quan trọng nhất đối với một chiến binh là nhiệm vụ mà anh ta được giao phó.

Trong tất cả những lần đối mặt, Snake đều bại dưới tay The Boss, một phần do anh chàng vẫn chưa thể chấp nhận sự thật rằng người thầy của mình lại quay lưng phục vụ cho đối thủ. Chỉ đến khi trận chiến cuối cùng diễn ra, Snake chiến thắng The Boss đồng thời khám phá ra âm mưu của chính phủ dùng chiến binh xuất sắc nhất của mình làm "mồi nhử" cho kế hoạch quyền lực. The Boss ngã xuống như một tội phạm chiến tranh đúng như kế hoạch của cấp trên, nhưng đối với Snake, The Boss chính là một người anh hùng yêu nước thật sự. The Boss cũng là nhân vật gây ảnh hưởng nhiều nhất đến Naked Snake trong những điệp vụ về sau, khi anh mang danh hiệu Big Boss.

GẦN 10 NĂM QUA, LÀNG GAME ĐÃ CÓ RẤT NHIỀU THAY ĐỔI, TỪ VIỆC RA ĐỜI CÁC HỆ MÁY KHÁC NHAU VÀ NHIỀU THỂ LOẠI GAME MỚI. CÁC DÒNG GAME MỚI XUẤT HIỆN NHỮNG NHÂN VẬT MỚI, VÀ KHÁ NHIỀU NGƯỜI TRONG SỐ NÀY ĐÃ TẠO ĐƯỢC DẤU ẤN RẤT LỚN TRONG LÒNG NGƯỜI HÂM MỘ DO SỨC ẢNH HƯỞNG ĐẾN TRÒ CHƠI LỚN VÀ SỰ SÂU SẮC TRONG TIỂU SỬ CỦA HỌ. CHÚNG TA HÃY CÙNG ĐIỂM QUA NHỮNG NHÂN VẬT MỚI NỔI BẬT NHẤT TRONG 10 NĂM QUA (2000-2009) CỦA LÀNG GAME THẾ GIỚI NHÉ!

DANTE (Devil May Cry - 2001)

Một trong những siêu anh hùng game hành động đầu tiên của hệ máy PS2, Dante trong Devil May Cry là nhân vật điển hình cho phong cách cao ngạo, bất cần đời nhưng cũng đầy tài năng bản lĩnh. Sự thành công của trò chơi đa phần là do việc thiết kế những pha hành động của Dante hết sức thanh thoát, mạnh mẽ, đa dạng và đầy sáng tạo khi kết hợp hai loại vũ khí súng và kiếm. Một kẻ săn quỷ với áo khoác ngoài và thanh kiếm đeo thường trực trên vai, Dante chinh phục game thủ với những pha bay nhảy chiến đấu đẹp mắt và chiến thắng mọi đối thủ khó chịu nhất.

Tuy nhiên, điều tạo ấn tượng sâu đậm nhất ở Dante là anh chàng vẫn có một trái tim con người, được đúc kết từ mối tình của cha là quỷ vương Sparda và mẹ là loài người. Nếu như phiên bản đầu tiên của Devil May Cry không thể hiện được hết những tính cách này của Dante thì đến Devil May Cry 3, người chơi sẽ được chứng kiến nước mắt của anh chàng khi mất đi người anh ruột Vergil.

KRATOS (God of War - 2005)

Kratos sẽ dễ dàng làm người chơi lầm tưởng rằng đây là một nhân vật nhàm chán và chỉ biết đánh đấm ngay từ đầu. Được trang bị thanh song đao có xích gắn chặt vào hai tay, Kratos là hiện thân thực sự của sức mạnh và sự nổi giận cao độ với mối thù với những vị thần trên đỉnh Olympus. Tuy nhiên, bi kịch của Kratos là một câu chuyện dài và hấp dẫn.

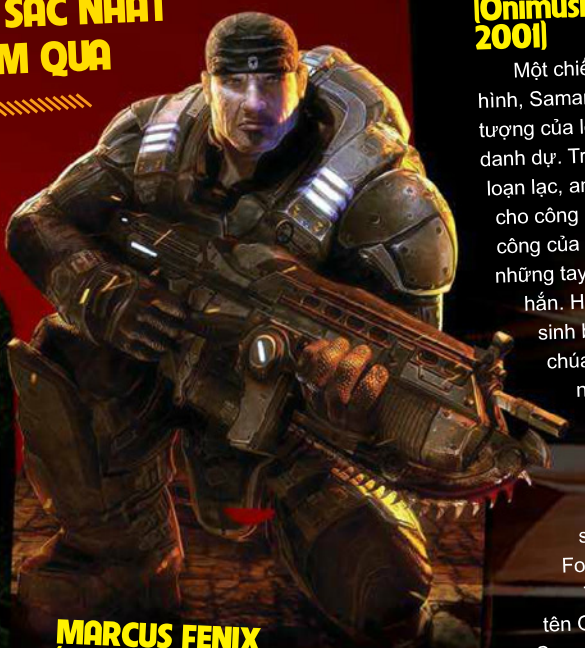
Là một chiến binh siêu phàm, Kratos trải qua một cuộc đời thê thảm khi bị thần chiến tranh Ares lừa để giết vợ con. Để trả mối thù, Kratos tìm lên đỉnh Olympus và tiêu diệt Ares, đồng thời trở thành một thần chiến tranh mới. Tuy có sức mạnh vô hạn, tâm hồn của Kratos chỉ là những mảnh vỡ không được hàn gắn và chỉ biết chiến đấu để nguôi đi cơn giận dữ của mình. Với hai kết thúc có phần hụt hẫng của hai phiên bản đầu, God of War III phát hành trong năm nay hứa hẹn sẽ đem lại đoạn kết cực kì hoành tráng cho Kratos.

MASTER CHIEF (Halo: Combat Evolved - 2001)

Master Chief là nhân vật gắn liền với dòng game HALO của Microsoft, và cũng là "quả trọng pháo" giúp nâng cao doanh số cho hệ máy Xbox. Mặc dù ít khi chúng ta nghe Master Chief nói chuyện hay thể hiện tính cách rõ ràng, nhưng vẫn tạo được ấn tượng lớn từ những phiên bản HALO trên Xbox và Xbox 360 qua việc tham gia vào các trận chiến bảo vệ Trái Đất trước lực lượng ngoài hành tinh.

Sự nổi bật của Master Chief còn phải kể đến công sức marketing hết sức thành công của Microsoft. Anh chàng chiến binh này xuất hiện trong hầu hết các sản phẩm liên quan đến game của Microsoft, được làm thành đồ chơi, in hình lên áo thun, ly tách và cả nước giải khát dành cho game thủ. Sau HALO 3, Master Chief gần như "mai danh ẩn tích" khi không xuất hiện trong hai phiên bản HALO 3: ODST và cả HALO: Reach, nhưng các fan hâm mộ vẫn mong mỏi thần tượng của mình sẽ "tái xuất giang hồ" trong phiên bản HALO 4.

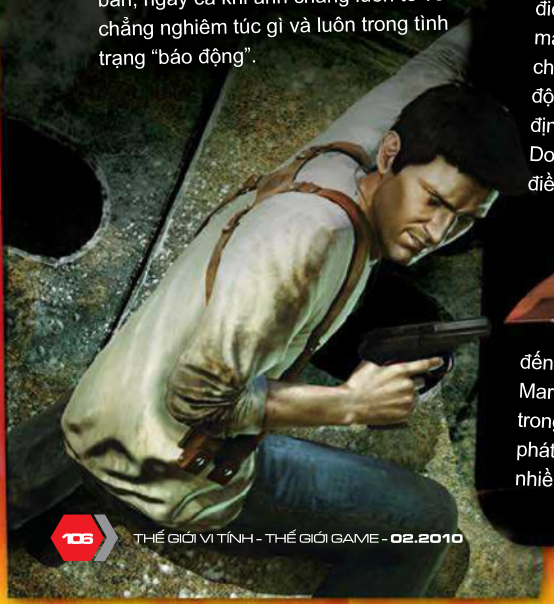
CÁC NHÂN VẬT MỚI XUẤT SẮC NHẤT TRONG LÀNG GAME 10 NĂM QUA



NATHAN DRAKE (Uncharted: Drake's Fortune - 2007)

Với một số anh hùng trong game như Master Chief, Marcus Fenix (Gears of War) thì họ luôn chủ động, nhanh nhạy và đầy tự tin trong mọi tình huống. Nhưng với Nathan Drake của dòng game Uncharted thì khác, anh chàng luôn bị ép vào những tình huống "ngàn cân treo sợi tóc", bao vây, dồn ép bởi những tay súng đánh thuê hung hãn hay treo mình lơ lửng trên cao khi bị dồn đến đường cùng. Tuy nhiên, "cái khó ló cái khôn", Nathan lại chứng tỏ bản lĩnh của mình trong những tình huống oái ăm như vậy bằng sự thông minh nhanh trí và khéo léo. Chứng kiến mỗi khi anh chàng thoát hiểm trong hai phiên bản Drake's Fortune hay Among Thieves đều tỏ ra cực kì hấp dẫn và hồi hộp.

Điểm thú vị và có phần khá hài hước là các chuyến phiêu lưu của Nathan Drake đều bắt đầu từ động cơ cá nhân, nhưng cuối cùng anh chàng luôn là "kẻ cứu rỗi" thế giới khỏi những thế lực đầy tham vọng. Ngoài ra, cũng phải kể rằng Nathan khá có duyên với những nữ cộng sự xinh đẹp của mình qua cả hai phiên bản, ngay cả khi anh chàng luôn tỏ vẻ chẳng nghiêm túc gì và luôn trong tình trạng "báo động".



MARCUS FENIX (Gears of War - 2006)

Fenix là một trong những nhân vật mới xuất sắc nhất trong 10 năm trở lại đây, với sự góp mặt của anh trong hai siêu phẩm Gears of War 1 và 2 của Epic Games. Sở dĩ Fenix được đưa vào danh sách này là do anh cùng đồng đội COG trong Gears of War là những nhân vật được hãng Epic Games thiết kế sâu sắc nhất và chi tiết nhất, từ khía cạnh đồ họa đến các tiểu sử. Với một lý lịch có "tì vết" do cha anh làm nhà khoa học cho phe đối địch Locust, Marcus Fenix chấp nhận ở tù thay cha và chỉ được thả ra khi cuộc chiến ngày càng căng thẳng. Với trách nhiệm đội trưởng của nhóm biệt đội, Marcus lãnh đạo 3 thành viên còn lại "vào sinh ra tử" và hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ phá hủy căn cứ của kẻ địch trong lòng đất.

Về mặt tính cách, Marcus Fenix khá điển hình cho một chiến binh lạnh lùng và mạnh mẽ, tuy nhiên vẫn có những lúc anh chàng tỏ ra khá tình cảm khi giải cứu đồng đội hay như ở phần 2, anh chàng quyết định phiêu lưu cùng anh bạn lâu năm Dom Santiago tìm vợ anh này mặc cho điều này cực kì nguy hiểm và ảnh hưởng đến nhiệm vụ cả nhóm. Câu chuyện của Marcus Fenix vẫn còn khá nhiều uẩn khúc trong quá khứ, và hi vọng trong phần 3 phát hành trong những năm tới sẽ hé lộ nhiều hơn về chiến binh này.

Samanosuke Akechi (Onimusha: Warlords - 2001)

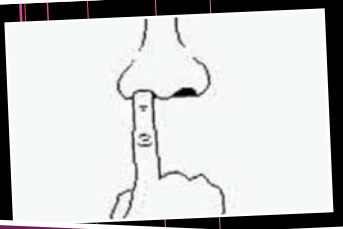
Một chiến binh võ sĩ đạo điển hình, Samanosuke Akechi là biểu tượng của lòng dũng cảm, gan dạ và danh dự. Trong thời thế chiến tranh loạn lạc, anh chàng là thần hộ mệnh cho công chúa Yuki trước sự tấn công của quỷ vương Nobunaga và những tay sai đến từ địa ngục của hắn. Hình ảnh Samanosuke hi sinh bản thân mình để cứu công chúa trong cảnh cuối khiến nhiều game thủ xúc động, nhưng may mắn thay găng tay thần quỷ (Onimusha) đã hồi sinh anh chàng và giúp Samanosuke có thêm sức mạnh tiêu diệt tên trùm Fortinbras.

Tái xuất trong phần 3 mang tên Onimusha 3: Demon Seige, Samanosuke chia sẻ "ánh hào quang" với chiến binh người Pháp Jacques Blanc trong các pha hành động, nhưng phong thái anh chàng vẫn như xưa: mạnh mẽ và quyết đoán. Tuy đất diễn có bị thu hẹp một chút nhưng Samanosuke vẫn tạo được sự ấn tượng sâu sắc từ vai trò người hỗ trợ Jacques cho đến nhân vật chính kết liễu tên trùm Nobunaga. Mặc dù dòng game Onimusha vẫn chưa có dấu hiệu hồi sinh sau phiên bản Dawn of Dreams năm 2004, nhưng Samanosuke Akechi vẫn được hi vọng sẽ "tái xuất" một lần nữa trong vai trò "chiến binh thần quỷ" anh hùng quả cảm.

CẨM TÚ

GAME TRONG GAME: CẢM XÚC KHÓ PHAI

VỚI MỤC ĐÍCH LÀ XẢ STRESS, THƯ GIÃN CHO GAME THỦ TRONG NHỮNG CUỘC CHƠI LỚN, CÁC NHÀ SẢN XUẤT GAME LUÔN TÌM CÁCH LỒNG VÀO CÁC TRÒ CHƠI NHỎ (MINI GAME) HOẶC TÁCH HẲN THÀNH MỤC CHƠI RIÊNG BIỆT HẤP DẪN TRONG CÁC SẢN PHẨM GAME CHÍNH CỦA MÌNH. TRONG KHUÔN KHỔ BÀI VIẾT NÀY, TGVT-TGG ÔN LẠI NHỮNG TRÒ CHƠI ẤN TƯỢNG VÀ VUI NHỘN NHẤT ĐỂ BẠN ĐỌC CÓ THỂ CÙNG ... NGẪM LẠI.



1. NGOÁY ... MŨI: NOSE PICKER (TRONG GAME: WARIOWARE)

Ngoáy mũi là thói quen không tốt. Tuy nhiên, nếu thực hiện công việc này giúp người khác hẳn sẽ cho bạn những trận cười rộn rã kể cả khi thành công hoặc thất bại (nhân vật trong game sẽ cười mãn nguyện hay nhăn nhó kèm theo những âm thanh rất vui nhộn) bởi nó đã được kiểm chứng trong game Wario Ware của Nintendo. Nhưng hy vọng bạn sẽ không cố gắng thử công việc này ngoài đời thực.

2. TẤN CÔNG HỆ THỐNG: HACKING (TRONG GAME BIOSHOCK)

Để qua mặt được các camera an ninh, những ụ súng máy tự động… trong tựa game hành động viễn tưởng này bạn không cần phải có kiến thức sâu về lập trình. Đổi lại bạn phải có óc quan sát nhạy bén để có thể sắp xếp được những ống chất lỏng thông với nhau từ đầu này sang đầu kia trong thời gian ngắn nhất mà game đưa ra. Thực hiện xuất sắc công việc này, ngoài việc tiết kiệm được đạn dược, thi thoảng bạn còn được "thưởng" những món đồ hữu ích cho chuyến phiêu lưu của mình.

3. CHIM SẺ CHỜ MỒI: PYORO (TRONG GAME WARIOWARE: MEGA MICROGAMES)

Nhiệm vụ đặt ra cho bạn trong trò chơi này là điều khiển chú chim sẻ nhỏ Pyoro có chiếc lưỡi dài thu lượm những hạt đậu đang rơi từ trên trời xuống và ngăn cho chúng không bị rơi xuống đất. Hiện tại trò chơi này đã được phát hành qua dịch vụ DSiWare với tên gọi mới Bird & Beans-picture).

4. CÂU CÁ ĐẠI DƯƠNG: FISHING (TRONG GAME THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME)

Trong suốt hành trình trừ gian diệt quỷ cùng Link, các game thủ còn có cơ hội thể hiện tính kiên nhẫn với bộ môn câu cá. Nhiều phần thưởng có giá trị đang chờ đợi các game thủ khi câu được những chú cá khổng lồ trong trò chơi này.

5. MATRIX MINI GAME (TRONG GAME: DAXTER)

Tương tự các tình huống Quick Time Events trong game Shenmue, Indigo Prophecy (Fahrenheit) nhiệm vụ đặt ra cho bạn trong trò chơi này là thao tác lại các phím bấm thật nhanh và chính xác xuất hiện bất chợt trên màn hình chơi. Nếu thực hiện đúng, Daxter sẽ thực hiện những đòn kungfu đẹp mắt lên đối phương của mình. Điểm thú vị là các tình huống trong trò chơi này được nhại theo loạt phim Ma Trận nổi tiếng của anh em nhà Wachowski.

6. LÍNH ĐÁNH THUÊ: THE MERCENARIES (TRONG GAME: RESIDENT EVIL 4/RESIDENT EVIL 5)

Sau khi hoàn tất xong hai siêu phẩm ấn tượng này, các game thủ sẽ tiếp tục được kiểm tra trình độ diệt zombie của mình trong phần chơi đầy kịch tích này. Yêu cầu đặt ra là bạn phải hạ gục càng nhiều nạn nhân bị nhiễm virus Progenitor càng tốt trước khi thời gian thử thách kết thúc.

7. TRẮC NGHIỆM TRÍ NHỚ: MEMORY MATCH (TRONG GAME: SUPER MARIO BROS. 3)

Mục tiêu đặt ra cho người chơi trong trò chơi này là bạn phải tìm các lá bài có biểu tượng giống nhau được đặt úp trên màn hình. Cũng giống như Line up puzzle đã nêu ở trên, phần thưởng mà bạn nhận được sẽ tương ứng với các biểu tượng tìm được. Cần lưu ý là bạn chỉ được sử dụng ba cơ hội cho mỗi lượt chơi, vì vậy hãy nên tận dụng tốt những cơ hội ít ỏi này.

8. MÁY KIẾM TIỀN: SLOT MACHINE (TRONG GAME: SUPER MARIO BROS.2)

Ngoài việc cải thiện mạng chơi bằng cách thu thập các đồng tiền hoặc vật phẩm được đặt rải rác trong các màn chơi, bạn có thể thử vận may của mình với trò chơi này theo nguyên tắc là ba hình giống nhau đổi được một mạng. Việc tích luỹ được nhiều mạng chơi sẽ giúp bạn dễ thở hơn trước khi chạm trán đến tên cuối Wart.

9. SỨC MẠNH VÕ THUẬT TEKKEN FORCE (TRONG GAME TEKKEN 3)

Song song với chức năng đối kháng hấp dẫn, Tekken 3 còn cho phép các game thủ trải nghiệm lại thời huy hoàng của các game đi cảnh 2D như Streets of Range, Final Fight qua trò chơi nhỏ Tekken Force. Món quà đầy ý nghĩa này đã khiến giá trị chơi lại của game được tăng lên đáng kể.

10. CHUYÊN GIA PHÁ HOẠI: WRECKING CREW (TRONG GAME RED FACTION: GUERRILLA)

Khả năng tái hiện các vụ nổ ấn tượng, chân thật không kém gì thực tế của Red Faction: Guerrilla một lần nữa lại được áp dụng cho phần chơi thú vị này. Trong khoảng thời gian ngắn, bạn phải thể hiện khả năng tàn phá của mình với các công trình trong game trước các bạn chơi khác.

11. BA NHÂN BA: TRIPLE TRIAD (TRONG GAME: FINAL FANTASY VIII)

Không chỉ hấp dẫn người chơi bởi những đoạn phim đẹp mê ly và nền đồ hoạ ấn tượng nhất tại thời điểm ra mắt, Final Fantasy còn mê mẩn các game thủ thích "đỏ đen" bởi trò chơi Triple Card với luật chơi thiên biến vạn hoá của mình. Phần thưởng cho những cao thủ thích bài bạc cũng khá hấp dẫn từ vật liệu để rèn vũ khí xịn đến món đồ Hero giúp các nhân vật có thể tàng hình trong trận đánh.

12. BẮN GẠCH: PEGGLE (TRONG GAME WORLD OF WARCRAFT)

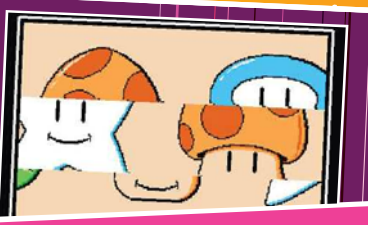
Nhiệm vụ đặt ra trong game giải đố hấp dẫn này là bạn phải sử dụng các hòn bi (được cung cấp số lượng hạn chế) bắn phá các viên gạch (càng nhiều càng tốt) được sắp xếp theo nhiều dạng cấu trúc khác nhau. Trong khi chờ đợi các bạn chơi khác tham gia những cuộc "raids" đầy gian khổ và tốn nhiều thời gian thì việc giải trí với trò chơi hấp dẫn này (bạn có thể mời bạn chơi khác cùng tham gia qua chế độ Duel) quả là ý kiến không tồi chút nào.

13. PHÓNG SỰ ZOMBIE: TAKING PICTURES (TRONG GAME DEAD RISING)

Với tham vọng có được tấm hình đẹp và chân thật về nạn zombie đang hoành hành ở thị trấn Willamette, Frank West – một phóng viên ảnh tự do đã quyết định thuê trực thăng riêng để đột nhập vào thị trấn nguy hiểm này. Những tấm ảnh sống động mà bạn thực hiện sẽ được máy ghi nhận, đánh giá đồng thời quy thành điểm thưởng để nâng cấp các kỹ năng cho chàng phóng viên liều mạng này.

14. XẾP HÌNH GIẢI ĐỐ: LINE UP PUZZLE (TRONG GAME: SUPER MARIO BROS.3)

Các hình vẽ trán, mặt và cằm của các vật dụng trong trò chơi như nấm, hoa, ngôi sao…sẽ chạy dọc trên màn hình và bạn phải tìm cách ráp các mảnh ghép này sao cho chúng khớp với nhau. Chìa khoá để thành công trong trò chơi này là bạn phải nhanh tay, lẹ mắt và phán đoán thời điểm thật chính xác. Phần thưởng mà bạn đạt được sẽ tương ứng với vật dụng mà bạn ráp được thành công.



15. CÔNG PHU BLOWLING: TEKKEN BOWL (TRONG GAME TEKKEN TAG TOURNAMENT)

Ngoài trình độ võ thuật thượng thừa, có vẻ như Namco Bandai muốn chứng minh rằng các võ sĩ trong tựa game đối kháng của mình có khả năng chơi Bowling rất giỏi.

16. ĐIỀU KHIỂN LŨ KHỈ: MONKEY TARGET (TRONG GAME SUPER MONKEY BALL)

Trong trò chơi này, bạn sẽ điều khiển những chú khỉ tinh nghịch trong việc thu thập món chuối khoái khẩu, những ngôi sao quý giá và quan trọng nhất là phải hạ cánh vào đúng những hồng tâm trên bản đồ với điểm số cao nhất. Vận tốc di chuyển cực nhanh của những chú khỉ, những món đồ thoắt ẩn thoắt hiện trên bản đồ là những thử thách mà người chơi phải cố gắng vượt qua.

17. VÒNG CHƠI THƯỞNG: BONUS ROUND (TRONG GAME: STREET FIGHTER III)

Khác với các võ sĩ trong Tekken vốn chọn Bowling làm thú vui, các võ sĩ của Street Fighter thích phô diễn sức mạnh của mình bằng việc phá hủy các đồ vật cứng như gạch nung hay ô tô hơn trong trò chơi nhỏ này. Tất nhiên, thời gian để họ thực hiện công việc này sẽ bị giới hạn khá ít ỏi.

18. PHÁT XÍT VẬT VỜ: NAZI ZOMBIE MODE (TRONG GAME: CALL OF DUTY: WORLD AT WAR)

Không chỉ thể hiện xuất sắc ở chế độ chơi đơn, Call of Duty: World at War còn hút hồn các game thủ bởi phần chơi mạng hấp dẫn của mình, đặc biệt là chế độ Nazi Zombie Mode – cho phép các game thủ phối hợp và tả xung hữu đột với các zombie khát máu. Mục chơi này nổi tiếng đến nỗi các fan hâm mộ lẫn nhà sản xuất liên tục cho ra đời các bản đồ mới và nhiều trò chơi sau này tiếp tục học tập.

HỒNG KHANH (TỔNG HỢP)

NHỮNG GAME ENGINE

Unreal Engine 3

Game tiêu biểu: Gears of War, BioShock, Unreal Tournament, Borderlands.

Kể từ lần xuất hiện đầu tiên năm 1998, Unreal Engine (hiện tại là thế hệ thứ 3) đã trở thành sự lựa chọn đầu tiên trong các dự án game đa nền. Rất nhiều các trò chơi sử dụng Unreal Engine 3 được phát hành từ các ông lớn như EA hay Ubisoft. Danh sách các hãng phát triển mua bản quyền sử dụng Unreal Engine 3 cũng ngày càng dài hơn. "Hậu duệ" Unreal Engine 4 có thể sẽ được Epic Games tung ra vào đầu năm 2012.

CryENGINE 2

Game tiêu biểu: Crysis, Crysis Warhead, Aion: Tower of Eternity.

Hãng phát triển Crytek của Đức đã không mất nhiều thời gian để làm nên tên tuổi với trò chơi bắn súng Far Cry – hiện thân của CryENGINE. Ba năm sau, Crytek lại nâng tên tuổi lên cao hơn với Crysis và CryENGINE 2. Nhiều khả năng CryENGINE 2 chỉ kịp nổi đình đám đến hết 2009 vì Crytek đã giới thiệu CryENGINE 3 và trò chơi mới Crysis 2 trong cuộc chạy đua với Unreal Engine 3 của Epic Games cho năm 2010.

RAGE

Game tiêu biểu: GTA IV, Midnight Club: Los Angeles.

Mặc dù các phiên bản GTA III, Vice City hay San Andreas rất ăn khách, hãng phát triển Rockstar San Diego đã quyết định sử dụng RAGE để thực hiện GTA IV. Lý do là RAGE có khả năng quản lý trong những thế giới rộng lớn, sự sắp xếp phức tạp của A.I, nhiều ảnh hưởng của thời tiết. Những ai từng chơi GTA IV hay Midnight Club: Los Angeles sẽ là những chứng nhân cho sự mạnh mẽ của RAGE.

Naughty Dog 2.0

Game tiêu biểu: Uncharted 2: Among Thieves.

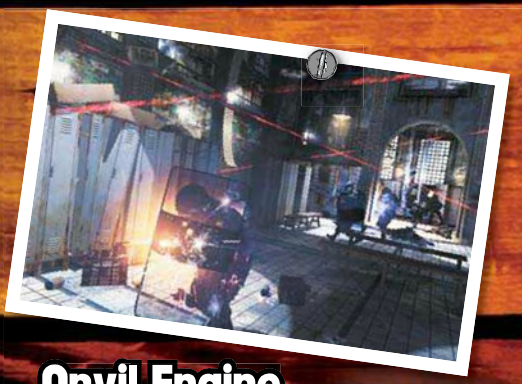
Uncharted 2: Among Thieves đã thể hiện tiềm năng của hệ máy PlayStation 3 với sự có mặt của Naughty Dog bằng những khung hình sinh động, màu sắc đa dạng và các đoạn cắt cảnh mang hơi hướm Hollywood. Tuy hiện chỉ áp dụng để phát triển game cho riêng PS3 nhưng những hiệu quả mà engine này mang lại phải khiến nhiều người nhìn lại. Trong năm 2010 sẽ có thể có 1 phiên bản Jak and Daxter sử dụng Naughty Dog 2.0.

Dead Engine

Game tiêu biểu: Dead Space, Dante's Inferno.

Tiền thân Dead Engine lại là bộ engine dùng để phát triển trò chơi The Godfather (2006). Vì thế, sự quảng bá cho trò chơi Dead Space do Visceral Games thực hiện bằng Dead Engine (cải tiến dựa theo engine cũ, chưa được đặt tên) khá im ắng cho đến khi chính thức phát hành. Sự thành công vượt mong đợi của Dead Space ngay lập tức tạo nên danh tiếng của Visceral Games, đồng thời đặt tên chính thức cho Dead Engine.

THÀNH CÔNG 2009



IW 4.0

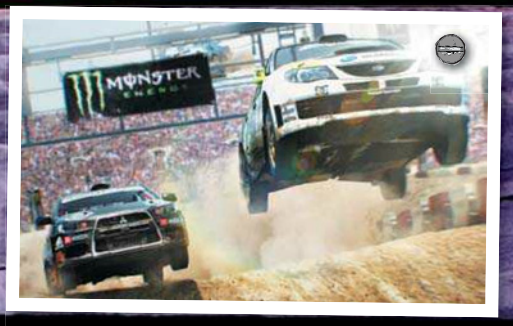
Game tiêu biểu: Call of Duty: Modern Warfare 2.

IW là từ viết tắt của Infinity Ward – tên hãng phát triển dòng game bắn súng tuyệt vời Call of Duty. Sự bùng nổ của Call of Duty: Modern Warfare 2 giúp IW 4.0 có tên trong danh sách các game engine thành công của năm, dù engine này không thật sự nổi trội và phổ biến như CryENGINE 2 hay Unreal Engine 3.

Anvil Engine

Game tiêu biểu: Assassin's Creed II.

Bản thân Anvil Engine (còn được biết đến với tên Scimitar 2.0 Engine) gặp phải sự cạnh tranh quyết liệt từ các game engine anh em chung nhà Ubisoft như Dunia (Far Cry 2), LEAD (Splinter Cell: Conviction), Fox (Naruto: Broken Bond), LyN (Beyond Good & Evil 2) hay IRISZOOM (R.U.S.E). Tuy thế, chính Assassin's Creed II đã ghi điểm cho Anvil Engine vượt lên, đồng thời đập tan nỗi ám ảnh mà phiên bản đầu tiên Assassin's Creed để lại.



Ego Engine

Game tiêu biểu: Colin McRae: DiRT 2, Race Driver: GRiD, Operation Flashpoint: Dragon Rising.

Ego Engine là phiên bản cải tiến từ NEON Engine của Codemasters. Đây là game engine được xem là chuyên dùng cho thể loại đua xe với nhiều tựa game quen thuộc. Mặc dù cũng xuất hiện trong trò chơi hành động chiến thuật nhóm Operation Flashpoint: Dragon Rising nhưng sự lấn sân này chưa tỏ ra thuyết phục bởi "rồng" chưa bay thật cao.

Geo-Mod 2

Game tiêu biểu: Red Faction: Guerrilla.

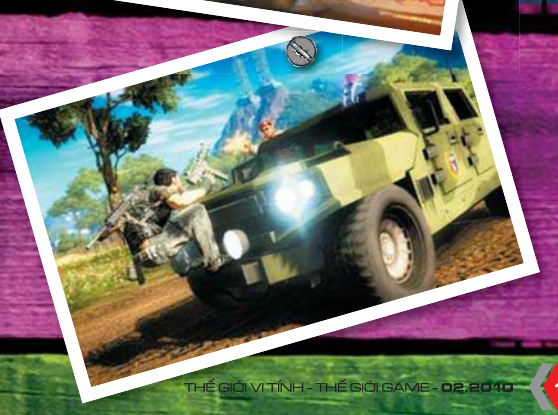
Red Faction: Guerrilla là một hiện tượng trong làng game năm 2009. Nhờ engine Geo-Mod 2, gần như 100% các vật thể, công trình kiến trúc trong game đều có thể bị phá huỷ hoàn toàn. Mặt khác, tùy vào cách tác động của người chơi mà các công trình sẽ đổ sụp theo nhiều kiểu khác nhau thay vì theo một khuôn định sẵn. Các vụ nổ trong game cũng gây ấn tượng rất mạnh.

Avalanche Engine 2.0

Game tiêu biểu: Just Cause 2.

Hãng phát triển Avalanche Studios đã kịp hoàn thành Avalanche Engine 2.0 và xây dựng một Just Cause 2 gây kinh ngạc tại E3 2009. Tuy không kịp ra mắt trong năm 2009 (trì hoãn đến tháng 3/2010) song những ấn tượng mà Just Cause 2 mang đến hiện nay đã lấn át hoàn toàn phiên bản đầu tiên ra mắt cách đây 3 năm.

THU HẰNG



Aion

Chinh phục đường bay

Nếu đặt mục tiêu bành trướng ra thị trường quốc tế, bất cứ một dự án MMORPG (game nhập vai trực tuyến) nào cũng đứng trước một thách thức chung ngay từ bước ý tưởng thiết kế. Đó là phải chinh phục được người chơi cả phương Đông lẫn phương Tây – với những định kiến có sẵn khác nhau về một game MMORPG (game nhập vai trực tuyến đông người chơi) lý tưởng. Trên thực tế, không game MMORPG nào có thể hoàn thành tuyệt đối mục tiêu trên mà không gặp phải những sai sót nhất định. Và Aion cũng không nằm ngoài quy luật chung này. Hãy cùng nhìn lại một số điểm hợp lý và chưa hợp lý của Aion từ giai đoạn phát triển dự án, cũng như giai đoạn chinh phục thị trường trong hơn 1 năm qua.

Là một game trong đó người chơi có thể bay lượn và di chuyển theo cả 3 chiều không gian, hệ thống chiến đấu của Aion ngốn gấp đôi nhân lực phát triển so với một game MMO truyền thống, và đôi khi cũng gây những khó khăn nhất định cho người chơi mới tiếp xúc lần đầu. Nếu so với tầm nhìn giới hạn khi gắn sát nhân vật với mặt đất, thì hệ thống bay cho phép nâng số chi tiết game có thể thấy được lên gấp nhiều lần. Kết hợp hệ thống di chuyển tự do này với hình ảnh trong game được thiết kế chi tiết và mang tính nghệ thuật cao, nhìn chung Aion đã nhận được những phản hồi tích cực nhiều hơn so với tiêu cực. Có thể kể ra một số yếu tố quan trọng nhất góp phần tạo nên sức hấp dẫn của Aion như sau:

1. ỨNG DỤNG CRYENGINE CỦA CRYTECH VÀO GAME MMORPG

Bất cứ game thủ kỳ cựu nào cũng có thể chỉ ra ngay được rằng CryEngine một engine được thiết kế chuyên biệt cho các game FPS (First Person Shooter - bắn súng góc nhìn người thứ nhất) – mà khởi đầu là Far Cry của chính Crytech. Bằng cách áp dụng engine có tính cơ động cao này vào một game MMORPG, đội ngũ sản xuất Aion muốn làm cho người chơi có cảm giác như môi trường trong game nổi ra khỏi màn hình khi tiến về trước – một cảm giác rất riêng khi chơi các game FPS. Khả năng xử lý các chi tiết bề mặt địa lý của CryEngine là rất tốt, nhưng đáng chú ý nhất vẫn là các hiệu ứng ánh sáng mà engine này cung cấp. Cũng phải nhắc lại rằng hiệu ứng ánh sáng đối với Aion là rất quan trọng, do ánh sáng cũng viết nên một phần cốt truyện của Aion (thế giới trong Aion được xây dựng dựa trên thế giới của các thiên thần).

Tuy nhiên, bản thân CryEngine không phải là một engine viết cho game MMORPG. Do đó, đội ngũ sản xuất Aion đã phải cấu trúc lại đến 90% engine này cho phù hợp với dự án. Những hình khối cấu tạo cơ bản vẫn chính là những thành phần thường thấy trong các game FPS sử dụng chung engine, và chúng chỉ cần được kết nối lại theo những cấu trúc mới. Bằng cách này, các chi tiết trong game có thể được cải thiện tối đa theo yêu cầu, mà không cần phải thiết lập thêm mô hình khối mới hay sử dụng quá nhiều tài nguyên hệ thống.

2. HÌNH ẢNH CHI TIẾT, CÓ TÍNH MỸ THUẬT VÀ TƯƠNG TÁC CAO

Giới game thủ phương Tây và phương Đông luôn có những sở thích riêng về game rất phức tạp, và thường là không trùng lặp với nhau. Nếu xét trên phương diện nghệ thuật, các game thủ phương Tây thường thích tạo hình nhân vật thể hiện bằng các nét đậm và nhiều chi tiết "hầm hố", trong khi game thủ phương Đông lại chuộng nét mỏng và ngoại hình nhân vật dễ thương, thậm chí là hơi gần với hoạt hình. Để đáp ứng nhu cầu này, Aion cho phép người chơi được quyền tự hiệu chỉnh các chi tiết ngoại hình rất riêng cho nhân vật của mình, dựa trên một cơ sở dữ liệu bao gồm cả các phong cách Đông – Tây rất riêng biệt. Điều này là rất cần thiết, do người chơi sẽ ngồi hàng tiếng đồng hồ chỉ để nhìn vào nhân vật của mình trong các trận đấu, trong các chuyến thám hiểm, hoặc chỉ đơn giản là đứng yên nói chuyện với bạn bè thông qua hệ thống chat trong game.

Ngoài ra, có thể thấy nhóm thiết kế game còn muốn làm cả những thời điểm người chơi "đứng yên" trong môi trường thế giới Aion trở nên sống động đến mức tối đa có thể. Các nhân vật trong game sẽ tự động run rẩy và thở ra hơi nước khi trời lạnh, vuốt mồ hôi khi trời nóng. Nếu đứng yên trong 1 vũng nước cạn đủ lâu, nhân vật sẽ tự động tìm cách bắt những con cá bơi ngang qua. Khi trời mưa, thậm chí nhân vật sẽ biết… móc dù ra (bình thường cất ở đâu thì không rõ). Những tương tác đối với môi trường này rất thú vị, và cũng góp phần thể hiện sự quan tâm của một nhà sản xuất có kinh nghiệm như NCSoft đối với người chơi của mình.

3. THỎ BÔNG "SÁT THỦ" BAN BUNNY

Như tất cả mọi game trực tuyến khác, cộng đồng Aion cũng phải đối mặt với nguy cơ buôn bán tiền và vật phẩm ảo trong game bằng tiền thật bên ngoài. Việc làm này được xem là bất hợp pháp tại một số quốc gia, và cũng làm mất đi tính lành mạnh của các game MMO. Tuy nhiên, trên thực tế các tài khoản chuyên sử dụng để farm vật phẩm và buôn bán bằng tiền thật rất khó xác định. Và dù có xác định được thì cũng khó xử lý cho những người quản trị game.

Để giải quyết vấn đề này, Aion đã

THÔNG SỐ ĐÁNG CHÚ Ý VỀ AION

133 - Số server Aion trên toàn thế giới.

60 – Số nước có đại lý phân phối game Aion

7* – Số ngôn ngữ hiện được hỗ trợ bởi game (*Hàn Quốc, Nhật Bản, Anh, Pháp, Đức, Trung Quốc, Nga)

43,269 – Số lượng nhân vật được tạo trong năm đầu phát hành

3:2 – Tỷ lệ nhân vật nam so với nữ

2,500,000 – Số lượng từ xuất hiện trong Aion

31,000 – Số lượng vật phẩm trong Aion

16m/s – Tốc độ bay tối đa

50m – Độ cao mà khi bị rơi bạn sẽ "die"

228,336 – Số lượng Legions (đơn vị guild trong Aion) thiết lập từ open beta

10:1 – Tỷ lệ diện tích đất của Aion so với thủ đô Seoul Hàn Quốc

2g – Là thời gian thực mà bạn cần để trải qua 24g trong thế giới Aion

có một cách tiếp cận rất độc đáo, và có thể xem là lần đầu tiên xuất hiện trong thể loại MMO. Thay vì âm thầm xóa tài khoản của những người chơi vi phạm khỏi server như thường thấy trong các game trực tuyến khác, đội quản lý game Aion sẽ làm xuất hiện một con thỏ khổng lồ (hoặc một con thú kỳ lạ khác) tại địa điểm có nhân vật vi phạm, và cho nhân vật này một phát "đi vào dĩ vãng" trước sự chứng kiến của những người chơi khác. Cách "xử lý" công khai này không chỉ hạn chế hiện tượng bot, spam và mua bán vật phẩm ảo, mà còn tạo ra tâm lý tin tưởng nơi những người chơi nghiêm túc, do họ được tận mắt chứng kiến nhà phát hành can thiệp.

4. KHO DỮ LIỆU ÂM THANH KHỔNG LỒ

Aion hiện đang sở hữu kho nhạc nền (soundtrack) được xem là lớn nhất trong lịch sử ngành công nghiệp game tại Hàn Quốc từ trước đến nay. Để tạo ra kho soundtrack này, nhà chỉ đạo soạn nhạc Yang Bang Ean đã phải mất đến 3 năm. Toàn bộ các soundtrack của Aion đều được ghi âm bởi dàn hợp xướng giao hưởng London, và xử lý kỹ thuật bởi studio nổi tiếng Abbey Road London. Lượng soundtrack nói trên cũng đủ lớn để có thể ghi thành một đĩa CD tặng kèm với phiên bản Aion Special Edition.

Ngoài ra, cũng phải kể đến hơn 6000 loại hiệu ứng âm thanh khác nhau trong thế giới Aion. Trong đó có đến 650 bản nhạc ngắn, với 50 bản được chơi trong các trận chiến.

5. DỄ HỌC CHƠI, KHÓ CHƠI "PỜ-RÔ"

Đây có thể xem là nguyên tắc "ngủ để đầu giường" của nhà sản xuất ngay từ thời điểm bắt đầu triển khai dự án Aion. Nguyên tắc này vẫn được giữ nguyên qua nhiều lần thay đổi nhân sự trong nhóm sản xuất. NCSoft muốn Aion là một game dễ tiếp cận ngay cả đối với những gamer chưa từng biết đến MMO. Do đó, hầu như tất cả các yếu tố truyền thống không thể thiếu trong các game MMO (như chế tạo, chọn hướng phát triển nhân vật, đấu PvP, thực hiện nhiệm vụ theo nhóm…) và các nhân tố đặc trưng của Aion (tấn công theo chuỗi, bay, di chuyển đến vùng Abyss) đều được đẩy ra phần nội dung sau này của game – khi người chơi đã bắt đầu có kinh nghiệm.

Cụ thể, nhân vật của bạn sẽ không bay được trước khi đạt cấp 10, không thể vào được Abyss – nơi không gian bay gần như không giới hạn - khi chưa đạt cấp 25. Trong khi đó, những người chơi "pro" vẫn có thể có cánh chỉ sau vài giờ và bắt đầu tham gia đấu PvP chỉ sau vài ngày. Có thể nói, đội ngũ thiết kế Aion đã rất nỗ lực để duy trì mạch logic trong sự phức tạp, bằng cách giúp người chơi từ từ làm quen với cách chơi trong từng thời điểm thích hợp.

Thống kê thành phần người chơi

Nam 77,9%	Nữ 22,1%

Độ tuổi có nhiều người chơi nhất:
25-30 (25,4%)

Từ trước khi xuất hiện, Aion đã tạo được tâm lý chờ đợi và kỳ vọng cả nơi giới phê bình và người chơi. Đã có nhiều cái tên được gán cho Aion, như "người kế thừa của Lineage", và thậm chí là "sát thủ của World of Warcraft" (WoW-killer). Tuy nhiên, cũng như bất cứ game MMO nào khác, dù đã chính thức có mặt trên thị trường, Aion vẫn có thể được xem là một dự án đang trong quá trình triển khai và đương nhiên không thể không có vấn đề. Sau đây là một số vấn đề rõ rệt trong quá trình phát triển và phát hành của Aion hơn 1 năm qua:

1. QUÁ TRÌNH PHÁT TRIỂN DÀI VÀ NẶNG VỀ KHỐI LƯỢNG CÔNG VIỆC:

Với mục tiêu chiếm lĩnh thị trường bên kia bờ Thái Bình Dương, nhóm phát triển Aion đã nhiều lần xem xét lại quá trình lên ý tưởng từ những bước cơ bản nhất, tiêu biểu như ý tưởng về thế giới ảo Aion và cách chơi. Có nhiều thời điểm một định hướng thiết kế vừa được thống nhất thì ngay sau đó đã bị đặt lên bàn mổ xẻ tranh cãi. Mỗi lần như vậy, tinh thần của nhóm dự án Aion xuống thấy rõ.

Vào nửa cuối 2007, khi quyết định lùi thời điểm thử nghiệm Close Beta (CB) của Aion thêm 3 tháng được đưa ra, tinh thần của toàn bộ nhân viên NCSoft đã đứng trước nguy cơ bị ảnh hưởng, do công ty này trông đợi rất nhiều vào dự án Aion như một luồng sinh khí mới trong thời điểm khó khăn của thị trường. Tương tự như vậy, nhóm dự án Aion cũng đứng trước nguy cơ giải thể. Cùng thời điểm này, giá cổ phiếu NCSoft cũng đã giảm mạnh chỉ vì quyết định dời thời hạn CB nói trên.

Trong giai đoạn đó, việc các thành viên trong nhóm phát triển bị mất lòng tin đối với chính công việc mà mình đang thực hiện là không thể tránh khỏi. Trong vòng 4 năm, nhóm phát triển Aion đã bị đổi nhân sự đến 3 lần. Thậm chí dự án Aion đã từng phải khởi động lại hoàn toàn trong năm 2006, và bị đặt cho một thời hạn hoàn thành bắt buộc rất ngắn sau đó. Ngoài ra, cũng phải kể đến việc có đến 2 chủ nhiệm sản xuất (producer) dự án Aion thôi việc vì các vấn đề sức khỏe liên quan đến stress. Áp lực làm việc rất lớn, mà theo lời một thành viên của nhóm phát triển là "Aion như muốn ăn sống chúng tôi".

2. SO SÁNH LÀ KHÔNG TRÁNH KHỎI, NHƯNG QUÁ SỚM THÌ SẼ TAI HẠI

Áp lực mà dự án Aion phải chịu không chỉ đến từ nội bộ. Chỉ ngay sau khi dự án vừa được công bố, nhiều kênh truyền thông game đã gán cho Aion biệt hiệu "Sát thủ của World of Warcraft". Điều này nằm ngoài ý muốn của nhóm phát triển Aion, nhưng họ cũng hiểu rằng khó có thể tránh khỏi bị so sánh, do trên thực tế hầu như không có một game MMORPG nào thành công trên bình diện toàn cầu kể từ sau WoW. Và sau đó, một loạt các so sánh với các thương hiệu cùng thời điểm khác cũng lần lượt xuất hiện, như Hellgate: London, Warhammer Online, và Prius Online. Theo lời trưởng dự án Aion, thậm chí trước khi bắt đầu bước lên kế hoạch dự án, Aion đã bị so sánh với 5-6 game cũng thuộc hàng "khủng" khác.

3. THIẾU NHÂN SỰ LỒNG TIẾNG

Tại thời điểm đầu năm 2008, ngay trước khi tiến hành close-beta, nhóm phát triển Aion vẫn chưa ghép tiếng lồng vào các nhân vật trong game. Do đó, chính các thành viên của nhóm đã quyết định thay nhau ghi âm phần tiếng nhân vật. Một điểm rất bất ngờ là hầu như toàn

bộ các giọng nói (bao gồm cả trẻ em, người già, kẻ xấu, các chủng tộc khác) đều được ghi âm bởi chính trưởng nhóm tại thời điểm đó của dự án Aion.

Vấn đề phát sinh khi dự án cần ghi âm giọng của Nữ thần Ariel. Do thành viên nữ của nhóm bị bệnh, nên chính trưởng nhóm tại thời điểm đó lại một lần nữa trở thành nhân vật đóng thế. Giọng của anh sau đó được chỉnh sửa bằng kỹ thuật số, và đến nỗi sau khi nghe thử nhiều thành viên trong nhóm cũng phải thắc mắc không biết có phải giọng của trưởng nhóm mình không.

Ngay sau đợt CB đó, đã xuất hiện khá nhiều ý kiến phản hồi rất không khả quan từ phía gamer về vấn đề lồng tiếng trong game. Tuy nhiên, rất ít người biết rằng ngay cả tại thời điểm hiện nay, sau 1 năm phát hành chính thức trên thị trường Hàn Quốc vẫn còn tồn tại rất nhiều phần lồng tiếng trong game xuất phát từ phần ghi âm của vị trưởng nhóm dự án.

4. KHÓ CÓ THỂ LÀM VỪA LÒNG CẢ DÂN "THƯỜNG" LẪN DÂN "PỜ-RÔ"

Mục tiêu thiết kế ban đầu của Aion là tạo ra một game có sự hỗ trợ thành phần người chơi theo mô hình kim tự tháp: phía dưới là một bộ phận rất lớn những người chơi mang tính thưởng thức, và thu hẹp dần lên phần ngọn là những tay chơi chuyên nghiệp suốt ngày có mặt online trong Aion. Mục tiêu này, trên thực tế rõ ràng là rất khó thực hiện.

Một thứ có thể là mức nhàm chán đối với một người chơi "hardcore" lại trở nên rất rối rắm đối với một người chơi chỉ mang tính thưởng thức. Vấn đề này xuất hiện chủ yếu là do trong nhóm phát triển game có những thành viên còn khá trẻ, và có ít kinh nghiệm với những khó khăn trên.

Cuối cùng, nhóm phát triển Aion đã quyết định cố gắng hạn chế xu hướng "diệt chủng" ở cuối game từ các bang hội mạnh – thường gặp trong các game MMORPG truyền thống trước đây, bằng cách tạo ra mô hình chiến tranh faction PvPvE (người đấu người và đấu cả với quái vật). Mô hình này dẫn đến sự hình thành của khu vực Abyss, nhằm tạo môi trường chiến tranh cho những người chơi pro, mà vẫn không làm ảnh hưởng quá nhiều đến những người chơi theo lối thưởng thức.

5. THIẾT LẬP ABYSS: CÓ VẤN ĐỀ

Khu vực Abyss theo thiết kế có kích thước lớn gấp 3 lần so với các khu vực khác trong Aion, và cũng có cường độ hoạt động cao hơn rất nhiều. Đây được xem là khu vực bay và đấu PvP không giới hạn. Các thành lũy và cổ vật cần được đặt rải rác khắp Abyss, qua đó mang lại các phép hỗ trợ cho toàn faction nếu chiếm giữ được. Ngoài ra, khu vực này còn có một faction thứ 3 – bao gồm các quái vật do máy điều khiển – sẽ tấn công người chơi trên toàn bản đồ, và thậm chí sẽ thiết lập lại sự cân bằng cho Abyss nếu một faction trở nên quá mạnh.

Vấn đề lớn nhất mà việc thiết lập khu vực Abyss đặt ra cho nhóm dự án Aion là nó đòi hỏi cấu hình máy chơi game rất cao. Một trong những bản chất của game MMORPG là nếu có quá nhiều người chơi tập trung tại một điểm, cấu hình máy của người chơi sẽ không đáp ứng được và dẫn đến tình trạng giật hình (lag) trong game. Vấn đề này, dù đã cố gắng rất nhiều nhưng cả Aion và nhiều game khác vẫn chưa thể giải quyết triệt để.

Để đưa được một tựa game đi xuất khẩu là đã thành công, nhưng một số tồn tại của game hiện nay cần được cải thiện, để Aion có thể tiếp tục đường bay chinh phục gamer toàn cầu trong tương lai.

QUANG HẢI (Tổng hợp)

CHƠI GAME TÂY, NGHĨ GAME TA

Tôi không phải là nhà văn hóa, không phải là tay chơi game sành sỏi nhưng lại được Thế Giới Game "đặt hàng" để viết một bài nói về các trò chơi dân gian chỉ bằng "vốn liếng" tự có là một kho tuổi thơ đầy màu sắc. Tuổi thơ tôi trải dài từ vùng trung du đất đỏ, vùng biển cát nóng cháy chân, đến vùng đồng nội trâu bò thả bãi, những dãy cao su tít tắp khuất tầm mắt của vùng Đông Nam Bộ và cả những con đường xe cộ đông đúc, ngược xuôi tại Sài Thành khoảng 20 năm về trước. Mỗi nơi, tôi được chơi với đám bạn cùng xóm, mỗi nơi lại có những trò chơi không thể quên. Có những trò chơi đâu đâu cũng có, nào bắn bi, thả diều, đá dế... Có những trò chơi rất "địa phương" hoặc chúng tôi "địa phương hóa" chúng như búng thun, rồng rắn lên mây, cá sấu lên bờ, thổi kèn lá... Nói chung, trò chơi dân gian nhiều vô kể, chẳng biết chúng ra đời từ lúc nào. Chỉ cần vài ba đứa trẻ tụ lại là có thể bày ra đủ loại trò chơi. Tuy cùng 1 trò chơi nhưng mỗi địa phương có thể gọi một tên khác nhau, như miền Bắc có "trốn tìm", miền Nam lại "năm mười"; miền Bắc có đánh đáo, miền Nam gọi là "chọi nắp phéng", đánh đũa hay banh đũa; đánh quay hay đánh vụ… Không có tiêu chuẩn cụ thể nào để liệt trò chơi nào đó vào mục trò chơi dân gian nhưng chúng đều có vài điểm chung: sân chơi là sân trường, dưới tán cây, bên cái giếng, lũy tre, con trâu, trên đồng…, không phải bên máy tính. Buồn thay, tôi tìm trên Internet các trò chơi dân gian thì chẳng được mấy, có chăng là vài diễn đàn mạng liệt kê được vài ba trò chơi quen thuộc nhất mà thôi.

Những mô-típ từ trò chơi dân gian

Nhìn chung, trò chơi dân gian đều cần tối thiểu 2 người chơi trở lên. Do đó, chúng có đặc thù chung là mang tính "đối kháng" và tính đồng đội cao. Với trẻ nhỏ, trò chơi không phân theo "thể loại" như game, mà dường như chỉ phân theo… giới tính ở một chừng mực nào đó thôi. Rượt bắt, thả diều, đá dế, tạt lon, kéo co, nhảy lò cò… hầu như dành cho con trai; nhảy dây, banh đũa… cho con gái. Đương nhiên, vẫn có nhiều trò chơi có thể nam nữ chơi chung như trốn tìm, rồng rắn lên mây, úp lá khoai, cướp cờ…

Do có tính đối kháng cao như vậy nên nhiều game đã "áp" kiểu chơi dân gian này vào trong các mục chơi mạng (multiplayer, LAN). Ngoài mục chơi deathmatch kiểu "quét sạch bóng quân thù", các game bắn súng như Call of Duty, Return to Castle Wolfenstein, Halo, Counter Strike… đều có các dạng chơi giống trò cướp cờ, dồn chiếm căn cứ đối phương như dạng cờ vây..., đòi hỏi bạn phải biết phối hợp đồng đội, chiến thuật thì mới dễ chiến thắng. Các game chiến thuật theo lượt trông cũng rất giống những trò như ô quan, cá ngựa, cờ vây… cần phải tính toán kỹ lưỡng nước đi. Mới đây, game online Thuận Thiên Kiếm "made in Vietnam" đã đưa vào các phần chơi nhỏ trong game là các trò chơi dân gian, vừa làm phong phú nội dung, vừa tăng tính giải trí nhẹ nhàng cho game. Một số nhà làm game cũng bắt đầu đưa ra các game mạng, thường dạng game nền flash nhỏ gọn, chạy trên trình duyệt, dựa vào hoặc giống hệt các trò chơi dân gian như oẳn tù tì, ô quan, chơi cờ… nhưng chỉ phần nào làm cho người chơi đỡ nhớ "một thời đã xa". Trò chơi dân gian khác "game điện tử" rất nhiều, nó có khả năng mang lại tiếng cười cho mọi người, từ cụ già cho đến em bé, và nhất là khi chơi ít bị "mẹ mắng". Đại hội thể thao AIG 3 vừa qua, bộ môn Kabaddi, là một trò chơi dân gian vùng Trung Ấn, chẳng phải đã để lại nhiều dấu ấn về tính hài hước, vui nhộn, giải trí thực sự hay sao?

Cùng chơi

Một nét đặc trưng của trò chơi dân gian là: lúc nào chơi cũng được, ở đâu chơi cũng được và thậm chí vài trò có gì trong tay chơi cũng được, miễn là bạn thích chơi và có người cùng chơi. Trong khi châu Âu, Mỹ có trò tung đồng xu (mà ta quen gọi mặt của đồng xu là mặt tiền – mặt lúa) để quyết định đội nào được lợi thế ban đầu thì Việt Nam ta từ xưa đã có thói quen oẳn tù tì. Bạn phải có đồng xu trong túi thì mới tung được, còn oẳn tù tì thì chỉ cần… có tay mà thôi, và theo tôi "món" này rất hay, cho thấy đậm nét phương Nam với 3 món đồ vật khắc lẫn nhau: bao – búa – kéo; có nơi là bao – giếng – đinh. Cả 3 đồ vật tạo thành một thế giống với mô hình Tam Tài: trời – đất – người. Và tôi cam đoan rằng người nào không biết chơi trò này thì không phải là người Việt Nam.

Nhiều trò chơi dân gian gắn liền với những bài đồng dao nhẹ nhàng, tươi tắn có vần có điệu và nhiều ý nghĩa. Rồng rắn lên mây thì phải: Có cây núc nắc/ Có nhà khiển binh/ Hỏi thăm thầy thuốc có nhà hay không... Chơi cù thì có: Cút ca cút kít/ Làm ít ăn nhiều/ Nằm đâu ngủ đấy/ Nó lấy mất cưa/ Lấy gì mà kéo… Lại có vài trò chơi phải "kiêng", như trò trốn tìm không được chơi vào ban đêm, nhất là đêm nào có trăng vì một lý do: dễ gặp ma.

Đâu phải trò chơi con nít

Nhớ có lần tôi đến La Ngà trong một chiều nắng gắt, oi bức, tình cờ buột miệng rủ các anh chị đi cùng chuyến chơi trốn tìm, trong đó có anh gần 50 cái xuân xanh. Nào ngờ cả nhóm gần chục người đều hết thảy hưởng ứng đề xuất này, mà hăng hái nhất là anh tròm trèm 50 tuổi ấy. Cái sân vàng đầy nắng mà người ta thường phơi lúa thóc nóng rát da vậy mà bỗng lấp đầy tiếng cười đùa hả hê, thoải mái của những "đứa trẻ" ngoài 30. Vài địa phương vẫn giữ truyền thống tổ chức các trò chơi dân gian, mà ta quen gọi "hội làng" với các trò quen thuộc như kéo co, đi cà kheo, cờ người, đấu vật, cướp cờ… dành cho thanh niên.

Tuy vậy, một điều đáng buồn là trò chơi dân gian ngày nay đang dần mai một thấy rõ, hẳn bạn cũng dễ dàng nhận thấy điều đó. Không chỉ riêng là nhiệm vụ của các nhà văn hóa đang cố gắng trong tuyệt vọng để giữ lại những nét truyền thống, văn hóa trong lối sống, lối… chơi của người Việt ta mà chính ta cũng cần góp tay giữ gìn cái vốn phi vật thể ấy. Game máy tính đến một lúc nào đó thì bạn cũng gặp màn hình "game over" như dòng chữ "tiễn đưa" tựa game đó. Còn trò chơi dân gian đang bị rơi vào quên lãng mà không có một tấm bia ghi công.

Lê Duy

CÙ LẾT CỌP

Sao trời sinh ra game!

Trong cuộc họp " bàn nhậu" nhân dịp Xuân về , muỗi ngoại ô (MNO) tỏ ý ganh tị với muỗi thành phố và muỗi hàng Net (MHN):

- "Sao nhìn 2 ông giống phát tài to thế, ai cũng hồng hào phốp pháp?"

- "Phát gì đâu, chỉ là tui ở nhà "đại gia", trẻ em toàn dùng sữa ngoại , nên tui béo lây", muỗi thành phố (MTP) vênh " vòi" tự giới thiệu.

- "Còn tui thì mới bập được một đại gia game online mới nhập môn, mê chơi không thèm đuổi nên béo thân", muỗi hàng Net hoan hỉ nói.

- Chà, các bạn sướng thật, như tui tối ngày gặp đám "chân cứng hơn đá " đâm vào mà đau cả "mõm".

Cuộc nhậu kết thúc, MNO thất thểu ra về. Ba tháng sau , nhận tin MTP qua đời sau cơn bạo bệnh , cuộc họp " bàn nhậu" lại được tổ chức:

- "Sao muỗi thành phố "ra đi" sớm vậy anh Net", MNO hỏi .

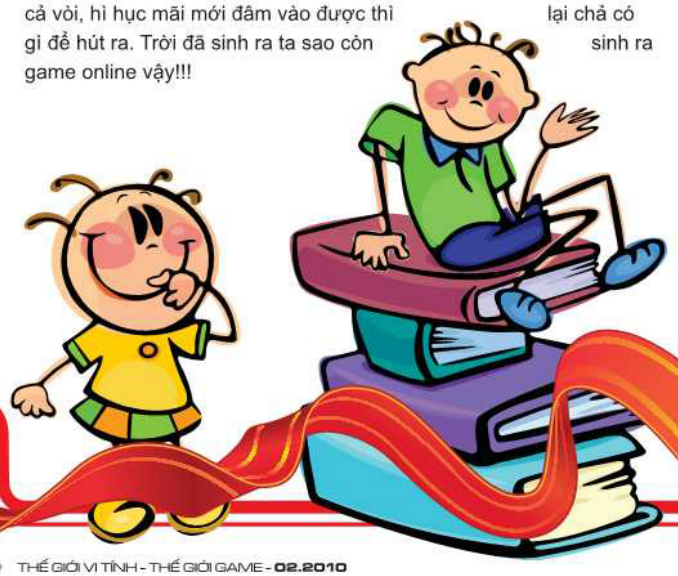
- "Ông chích nhầm thằng nhỏ đang " bú melamin" nên dính "cửu độc" – MHN buồn bã trả lời.

- "Ôi, hóa ra bác Net cũng thương bạn nhỉ. Trông bác ốm o gầy mòn, xanh xao hốc hác quá".

- "Nó háu ăn nó " dính chưởng"". Tui xanh vì chuyện khác mà.

- "Sao thế?", MNO giương mặt " ngây thơ" hỏi.

- Thì thằng " đại gia" mê chơi, không tắm rửa kỳ cọ, không ăn uống ngủ nghê. Có hơn tháng mà đất dày cộm, đâm vòi vào cong cả vòi, hì hục mãi mới đâm vào được thì lại chả có gì để hút ra. Trời đã sinh ra ta sao còn sinh ra game online vậy!!!



Mất cả hổ lẫn vợ

Một môn đồ Thiếu Lâm level 60 ở một server mới mở, thuộc hàng top level và top phú hộ, đang cưỡi hổ trắng du sơn ngoạn thủy cùng một người đẹp Nga My 45 vừa học bí tịch ở Võ Di, mong tìm một bé Thiên Niên Băng Phách đập chơi. Chợt thấy một đốm trắng phía trước, cả 2 chạy nháo nhào đến. Ba mươi phút sau, người ta thấy cao thủ Thiếu Lâm lếch thếch đi bộ về Tô Châu, vừa đi vừa lầm bầm gì đó, người đẹp Nga My thì mất dạng. Bạn bè xúm lại hỏi:

- Sao vậy ông, con hổ đâu, vợ mới cưới đâu?

- Thôi thôi, đừng nhắc nữa.

- Chuyện gì vậy, nói tui nghe với, để tui rút kinh nghiệm. Tụi tui mới biết chơi mà.

- Đang cưỡi hổ đi tìm Thiên Niên Băng Phách thì gặp kẻ thù. Nó dùng "đô-la thần chưởng mua" Lạc Mã Tiễn hạ gục con hổ. May là hắn ta còn "yếu đuối", nên tôi hạ hắn ngon lành. Vừa leo lên hổ chạy đi tìm boss, thì gặp một ông kia mặc sắc phục, gọi lại. Ông bảo hổ tui thuộc hàng quý hiếm, có tên trong sách đỏ, nên tịch thu luôn, còn đưa tui cái biên lai phạt 305 vàng. - đệ tử Thiếu Lâm buồn bã trả lời.

Đệ tử của Mão

Hổ " hơi hơi thừa cân" mặt xanh mày xám từ hàng Net đi ra. Sư phụ Mão thấy vậy hỏi ngay:

- Làm gì nhìn ghê thế? Thế con học hỏi được chiêu thức nào mới gì từ tiệm game chưa?

- "Sư phụ", Hổ nước mắt giàn giụa, "Thành phố ghê quá thầy ơi. Vừa vào tiệm, chả quen biết ai, vừa đút đầu vào đã nghe loài người la ầm lên "Nó vào kìa, đập nó, đè đầu thằng mập mà đập. Năm thằng đập 1 thằng cửa nào không ngỏm.

- Thấy lạ, Mão mon men vào hàng Net xem thử. Thì ra các loài người đang chiến đấu với "bác chặt thịt Butcher" trong game DotA Allstar.

Nỗi niềm cưỡi cọp

POTM (Priestess of The Moon) gặp Luna (Moon Fang) ở rune bot, POTM hỏi Luna :

- Cưỡi báo sướng không?

- Cũng sướng, nó chạy nhanh và êm lắm. Nhưng sao bằng bà: cưỡi hổ nhìn ngầu quá xá. Chắc thích lắm nhỉ?

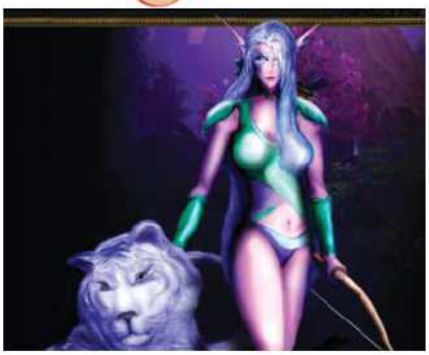
- Thích gì nổi, nó nhảy nhót lung tung, "ông hai mê" lắm.

- Vậy sao còn cưỡi? – Luna ngạc nhiên hỏi lại.

- Thích thú gì. Lúc đầu tìm con gì đó để cưỡi cho nhanh, hơn nữa người ta nhìn vào không biết tui "yếu sinh lý". Vào thảo cầm viên vớ ngay con hổ, cưỡi lên thì "vào thế cưỡi cọp" hết dám xuống. Lỡ xuống nó "nhai xương" thì tàn đời hồng nhan à?

- Ừ nhỉ , như Akasha (Queen of Pain) thế mà sướng nhỉ, có cánh , bay nhảy vô tư, hơi mỏi cánh tí, nhưng mà sướng!

Các cô đầu năm



Hai game thủ (GT) DotA "trẻ làng " trong lúc trà dư tửu hậu café thừa ngồi tán dóc. GT 1 hỏi GT 2:

- Đố ông áo choàng của " Tiểu Long Nữ"(hero Co Co - tên cũ là Kunkka) có hình gì .

- Hình con sư tử đầu chim – GT 2 trả lời .

- Vậy 2 con cung Traxex và Windrunner có nhiêu mũi tên trong giỏ đựng tên? – GT 1 hỏi tiếp

- Hai thôi chứ nhiêu cho nhiều – GT 2 trả lời .

- Vậy còn "gã đồ tể" Butcher có bao nhiêu tay – GT 1 cố vớt vát.

- Ba tay chứ nhiêu, 1 tay cầm dao, 1 tay cầm móc, 1 tay cầm rìu – GT 2 trả lời không cần suy nghĩ , nhẹ nhàng từ tốn hỏi lại: "Vậy ông biết trên áo " bóng đèn" Pugna có nhiêu lỗ lùng hôn?" .

Game Thủ 2 ngọng … dài hạn!

Đặt càng nhiều Giảm giá càng cao, đến 35%

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Hãy gọi Miền Bắc 04 3512 1819 (ext 1) Miền Nam 08 3930 4324 (ext 1) hoặc truy cập pcworld.com.vn/datbao

- Thủ tục **ĐƠN GIẢN**
- Nhận tạp chí **NHANH CHÓNG** tại nhà

HOTLINE Miền Bắc : (04) 3512 3011 Miền Nam : (08) 3930 2120

BẢNG GIÁ ĐẶT DÀI HẠN

Tạp chí	Ngày phát hành	Giá bìa (đ)	1 tạp chí	Đặt đồng thời 2 hoặc 3 loại tạp chí		Đặt đồng thời 4 loại tạp chí	
			12 tháng	6 tháng	12 tháng	6 tháng	12 tháng
			Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 25%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 30%	Giá đã giảm 35%
Thế Giới Vi Tính B Giải pháp và ứng dụng CNTT	Ngày 01 (Miền Bắc: 03)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
e++ Sản phẩm tiêu dùng công nghệ cao	Ngày 05 (Miền Bắc: 07)	20.000	180.000	90.000	168.000	84.000	156.000
Thế Giới Vi Tính Công nghệ máy tính và mạng	Ngày 15 (Miền Bắc: 17)	18.000	162.000	81.000	151.200	75.600	140.400
Thế Giới Game Game và giải trí	Ngày 25 (Miền Bắc: 27)	15.000	135.000	67.500	126.000	63.000	117.000

- Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện **36.000đ/12tháng/quyển.**

Đá cúp học còn "kick" anh

Tí Anh khều Tí Em ra ngoài " dạy dỗ " nhẹ nhàng.

- Mốt không cúp học ra tiệm net bà Ba béo bắn Counter Strike nữa nhé .

- Á, sao anh biết hay thế . – Tí Em giật mình ngơ ngác hỏi.

- Tao bắn chung phòng với mày chứ đâu. Cứ hạ được mày là mày "kick" (đá) tao ra khỏi phòng. Bỏ cái tật cúp học đi nhé, không anh méc mẹ à.

Người máy sợ hổ

Viper hỏi Tinker :

- Sao thằng nào mày cũng gank mà không gank con nhỏ cưỡi hổ (Priestess of the Moon) để nó lộng lành ghê vậy? Hay thấy nó đẹp gái mày không nỡ gank?

- Tao là người máy, gái … gú gì ở đây? - Tinker ục mặt trả lời lí nhí – Tại thấy nó cưỡi con hổ ghê quá, hơn nữa năm nay năm Canh Dần, không dám nấu "cao hổ cốt".

- Người máy mà sợ cọp, lại còn mê tín. Bắt thân "chim chóc" như tao đi tìm nó muốn rụng lông cánh. – Viper ấm ức.

- Mày là chim bay trên cao thì không sợ hổ. Còn tao … người máy như vầy, nó vả một bạt tai thì gãy tay long … ốc à?

Viper : @#$%*^&~&

Thuật ngữ DotA

Bờm gặp Bi trong trường, thấy Bi buồn, Bờm hỏi thăm:

- Sao dạo này nhìn Bi buồn thế?

- DotA nó … hại.

- Là sao? – Bờm thắc mắc.

- Đang ngồi đánh thì ba tui túm cổ, cắt tiếp viện lương thực. Hết " regen máu" được rồi nên buồn.

- Ủa, hôm qua thấy vẫn ở tiệm bà Ba mà .

- Nhờ mẹ Bi lâu lâu vẫn "Mekan" cho 1 phát, không thì cũng "đói rách họng" ra rồi. Giờ chơi cũng phải nhìn tới nhìn lui, ba Bi "gank" ghê quá.

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z

- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC

- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA

- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn

- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn

- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn

- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 15.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn

Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

everything is game

MiMi GAMES

WWW.MIMIGAME.VN

DJ HERO

HÃNG PHÁT HÀNH: ACTIVISION
THỂ LOẠI : MUSIC
ESRB RATING: TEEN

EYEPET

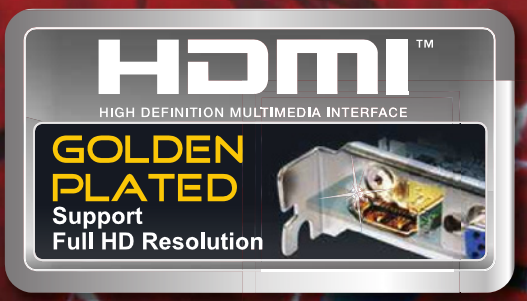
HÃNG PHÁT HÀNH: SCEA
THỂ LOẠI : VIRTUAL LIFE
ESRB RATING: EVERYONE

NINTENDO DS Wii PSP XBOX 360 PS2 PLAYSTATION 3

55A PASTEUR, DIST.1, HCMC
TEL: (848) 3.9140.594 - 3.9140.595

114 PASTEUR, DIST.1, HCMC
TEL: (848) 3.9140.890 - 3.8211.313

GIGABYTE™



GV-N240D3-1GI

> Powered by NVIDIA GeForce GT 240 GPU
> Supports PCI Express 2.0
> Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 3.1 support
> 1GB/128-bit DDR3 memory
> Supports NVIDIA PureVideo® HD technology
> Features Dual link DVI-I / D-sub / HDMI with HDCP protection

GV-N220OC-1GI

> Powered by NVIDIA GeForce GT 220 GPU
> Supports PCI Express 2.0
> Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 3.1 support
> 1GB/128-bit DDR3 memory
> Supports NVIDIA PureVideo® HD technology
> Features Dual link DVI-I / D-sub / HDMI with HDCP protection

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

Các đại lý:

TP.HCM:		**Đà Nẵng:**		**Daklak:**		Việt Tiến B	061 3821108
Vi tính Phong Vũ	08 39330186	Phi Long	0511 3816000	Quang Anh	0500 3815123	Anh Nhân	061 3816880
Hoàn Long	08 39250898	GCC	0511 3653060	TSB94	0500 3857585	**Cần Thơ:**	
Thành Nhân	08 39250259	**Quảng Ngãi:**		**Đà Lạt:**		TTĐT Tin Học ĐH Cần Thơ	07103832875
Sáng Tạo	08 39255406	MHQ	055 3825894	Song Tùng	063 3520901	Minh Trí	0710 3730055
Hợp Nhất	08 39252367	Phước Tín	055 3836287	Điện máy SG-ĐL	063 3815914	Á Châu	0710 3832022
Nova	08 39253863	**Qui Nhơn:**		**Vũng Tàu:**		**Vĩnh Long:**	
Compro	08 39250448	Vi Tính Qui Nhơn	056 3822803	Trần Lộc	064 3751000	Quốc Huy	070 3828889
Thiên Phúc	08 39255309	**Nha Trang:**		Toàn Cầu	064 3540069	Đỗ Gia	070 3825525
Lê Phụng	08 39290607	NIT	058 3872436	Phạm Vũ	064 3530053	**Long Xuyên:**	
Khánh Thảo	08 38342729	Đỗ Phan	058 3560838	Khách Đế	064 3571684	T&D	076 3923666
		Sao Kim	058 3510885	**Biên Hòa:**		**Tiền Giang:**	
				Mai Phương	061 3917999	Thuận Đức	073 3878703

www.gigabyte.vn

All intellectual property rights, including without limitation to copyright and trademark of this work and its derivative works are the property of, or are licensed to, GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. Any unauthorized use is strictly prohibited.